闘うパソコンゲームマガジン
昭和61年8月1日発行（毎月1回1日発行） 第4巻 第8号 通巻第20号
昭和60年11月19日 国鉄首都特別扱承認雑誌 第8666号 昭和61年7月3日第3種郵便物認可
コンプティーク
Vol.20
1986 8月号 430yen
20号記念新企画満載号
スーパーマリオ2
裏ワザ集
今月もあぶねえゾ!
エッチな
袋とじ
ときめきのルーシア
聖女伝説
エッチなオマケ
エッチ・コミック・
アドベンチャー
たのしい!
楽
ただいま接近遭遇中!!
アニメ*(RPG and AVG)
ロール プレイング ゲーム
アドベンチャー ゲーム
PLAYER1 TOP SCORE
GAL 99
タイムギャル／カリオストロの城／アリオン／
ブラスティー／北斗の拳／ウイングマン2／
アルファ／ドラゴンクエスト／ザナドゥ

SHARP
狙いすまして

…遊ハンター X1G新登場。

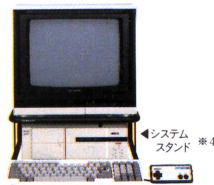
Model 30

パソコンテレビ X1G

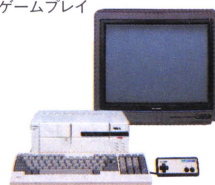
Model 30（ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵）パーソナルコンピュータ＋キーボード……CZ-822C（B・E）…標準価格118,000円
Model 10（高速電磁メカカセットレコーダ内蔵）パーソナルコンピュータ＋キーボード……CZ-820C（B・E）…標準価格 69,800円
■14型カラーディスプレイテレビ…CZ-820D（B・E）…標準価格 79,800円 ■14型カラーディスプレイ…CU-14G（B・E）……標準価格 49,800円

●品番中の（ ）表示は、B〈ブラック〉・E〈オフィスグレー〉を示します。

ひとりひとりのパソコンスタイル、選べる3バリエーション

専用ディスプレイテレビでアートワーク

◀システムスタンド ※4

専用ディスプレイでパソコンに熱中

ビデオ入力端子付テレビで迫力のゲームプレイ

横幅33cmの小型コンポサイズ。タテ・ヨコ自在だから組み合わせ・レイアウトも多彩です。●写真はいずれもModel 10です。

※4 CZ-8SS2 標準価格5,500円

X1の系譜を受け継いだ優れた機能

●X1シリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●高速ペイントなど多彩な強力グラフィック機能●入力、表示も簡単な漢字ユーティリティ●122Kバイトの大容量RAM（メインメモリ64Kバイト）●JIS第1水準漢字ROM内蔵（Model 30）●8オクターブ3重和音のサウンドゼネレータ

第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161（大代表） またはシャープエンジニアリング㈱ 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221（大代表）へ。

資料請求券 X1G コンプティーク 8係

コンプティーク

1986 Aug. Vol.20 発行／角川書店 8月号

もくじ CONTENTS

How to Win 人気ソフト徹底解析! 7+2

福袋 107

コンプティーク情報局

今月のポスター
●網浜直子ちゃんポスター
撮影／小林ばく
ヘア・メイク&
スタイリスト／藤野笛羽
●ファイナルゾーン・ゲームマップ
イラスト／中村　亮

COVER
アートディレクター／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
ヘア・メイク／古賀マサミ
スタイリスト／江島モモ
モデル／西村知美
▶6／23に発売されたばかりの新曲〝見えてますか、夢〟がグングンヒットチャートを上昇中の知美ちゃん。7／16にはファーストアルバム〝夢色の瞬間〟も発売されちゃうスーパーアイドルなのだ。

コンプティーク8月号についてのお問い合わせは
休日を除く月～金曜日の午後4～6時の間に
03(359)9900
で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせは御遠慮ください。もちろん、トップシークレットテレフォン同様に、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてネ。

ファミリーコンピュータ™
スーパーテクニックマニュアル

★人気ソフトのスーパー攻略法を徹底解説!

アッと驚く驚異のファミコンスーパー上達ブック! これで君もファミコン上級者

B6判
●各380円

1 ボンバーマン
BOMBER MAN

ボンバーマン全50面を完全に紹介。他の追随を許さぬ親切なガイドブック。ファン必見の一冊。**これで差をつけよう!!**

2 バイナリィランド
BINARYLAND

グリンとマロンが大活躍! 2匹は、みごとめぐり会えるか? ボーナスパネルの秘密を32面まで完全紹介。**これで差をつけよう!!**

3 スペランカー
SPELUNKER

全てのエリアがわかるマップ方式。エリアI-1からIV-4まで、わかりやすいマップと写真で解説。ソフトの全てが、オールカラーで完全に解明された。**これで差をつけよう!!**

4 スターラスター
STARLUSTER

初めての完全解明本がこれだ! ついに解明された! あまりの複雑さにこれまで刊行されなかった「スターラスター」その秘密のすべて!

5 アーガス
ARGUS

最新ソフトを完全解明するぞ! 今まで解明されなかった「アーガス」の全ポイントを初めて紹介。奇数面と偶数面で別解説します!

㈱朝日ソノラマ
東京都中央区銀座4-2-6
〒104 ☎03(563)6021~3

きみは勇者になれるか!?

富士見ドラゴンブック続々登場!!

ゲームファンなら読むっきゃない!!

超ド級ロールプレイング・ワールド!!

最新刊

ONE-ON-ONE™シリーズ

アルカニア城の決闘

J.M.ワード/安田均監修

B6判

新刊

魔境遊撃隊

―ナイルの呼び声―

栗本薫原作・永橋隆執筆

文庫判 定価480円

AD & D®シリーズ

クォーラス城からの脱出

ダグラス・ナイルズ/

大出健訳

文庫判 定価480円

いよいよ7月

夏休みゲームブックまつり!!

既刊

スカイフォールシリーズ 絶賛発売中

魔人の沼

文庫判
定価480円

AD & D®シリーズ 絶賛発売中

パックス砦の囚人

文庫判
定価480円

AD & D®シリーズ 絶賛発売中

ゴーストタワーの魂の石

文庫判
定価480円

近刊

AD & D®シリーズ

ウェイレスの大魔術師

文庫判 予価480円

ONE-ON-ONE™シリーズ

古代ロボットの決戦

B6判 予価1,450円

スカイフォールシリーズ

黒いピラミッドの謎

文庫判 予価480円

以下続刊

富士見書房 〒102 東京都千代田区富士見1-12-14

☎03(261)5375 振替東京7-86044

サンマリオから世界に紹介＊新人類の健康法　上嶋式

無料進呈

目の良くなる資料

まだあきらめるのは早すぎます!!

驚くべき成果

視力アップ大作戦

今､話題の視力アップ・トレーニング法

上嶋式 視力回復講座

これでコンピューターゲームも安心してできる

コンピューターゲームに熱中すると、目が疲れ、一時的に視力が低下します。これをくり返していると本当に目が悪くなることも……。いくらコンピューターゲームがおもしろくても、目が悪くなっては大変です。でも、ゲームをやりたいキミ。これさえあれば、もう安心というのが「上嶋式視力回復法」。目が疲れたり、視力が低下しているキミ、今すぐ「上嶋式視力回復法」で目を回復させ、安心してコンピューターゲームをやりましょう。

近視は遺伝ではない!

本当に視力回復できるのか不安なキミ、ご安心下さい。遺伝などの先天的な近視の原因は、わずか5%。残りの95%は、テレビ画面を見続けたり、睡眠不足や精神的な混乱、疲労などにより、眼の緊張をひきおこし、視力が低下した仮性近視と言われています。しかし、仮性近視もそのままにしておいたり、メガネやコンタクトレンズを使っていると、ますます視力が悪化し、真性近視となってしまうこともあります。したがって、視力低下予防や、視力回復の方法を一日でも早くはじめる必要があります。

自然回復力がカギだった

眼には生活に必要な能力として、視力1.5程度が備わっています。また、私達には、**自然回復力**というものも備わっています。たとえば、ケガをして出血したら、自然に傷口をふさぎ、元に戻そうとします。同じように、眼にも自然回復力がありますから、視力が低下すれば元に戻そうとする働きがあります。つまり、近視の人も視力をアップする力をもともと持っているのです。しかし、何らかの原因により、その自然回復力が弱まっているため、近視になっているのです。この自然回復力をひき出すのが、**上嶋式視力回復法**です。

近視には、屈折性（陽性）の近視と軸性（陰性）の近視および、その複合型があります。この上嶋式視力回復法では、それぞれの回復法を公開し、視力低下の原因を一つ一つ解消してしまいます。しかも永年、全国各地の教室で実施され、成果が確かめられている内容のため、わかりやすく、年令・男女にかかわらず誰でもすぐできます。君たちからゲームの楽しさをとり上げないで自然回復力を高めることにより**視力がアップできる**のです。今まで教室でしか学べなかった上嶋式視力回復法が自宅で好きな時にできるようになったのです。

私もすいせんします

山本医院 医学博士 山本英一先生

上嶋式視力回復法は、すでに全国20ヵ所の教室で実績をあげているもので、私も自信を持ってすいせんいたします。

●**本当だった視力アップ**
加藤正雄（21才）右0.3↓1.5 左0.7↓1.5
今まで他の方法では効果が無かった。上嶋式のように本当に成果の上がる実行法は、多くの人に知ってほしいと思う。

●**メガネがいらなくなった!**
八巻夏子（21才）右0.2↓0.6 左0.3↓0.6
（約1カ月）長いこと目が悪いので、まさか視力が上がるとは！メガネもほとんど必要なくなり、気持ちも明るくなりました。

私が責任を持って指導します。

上嶋式視力回復法主管 上嶋修弘先生

- 視力低下を予防したい
- メガネをはずしたい!
- 視力が0.8以下になった
- 目を細めないと見えない

▼

どんな方でも自宅で簡単にできる方法です。

▼

今なら、目の良くなる資料を
無料で進呈します。

実行するしないは自由!
とにかく一度、資料をごらん下さい。
今すぐ!おハガキかお電話で。

ハガキで

目のよくなる資料送れ
- 現在の視力
- 〒・住所
- 氏名・年令
- 電話番号

40円
〒222 横浜市港北区 第55号
サンマリオ 上嶋式視力部 170係

電話で

045(432)3564
（年中無休・AM10時～PM7時）
〒222 横浜市港北区大豆戸町210
BUNMARIO サンマリオ
上嶋式 視力部170係

VIDEO PROJECTOR F-5

44,800円NEW

Video Hobby

ついに出た！僕たちの大画面、ビデオ・プロジェクターF-5。なんと、迫力の43インチが44,800円というお手頃プライスで手に入るのだから驚きだ。デザインも見てのとうり、スクリーンと本体がいっしょになったワンボディ・タイプ。面倒な調整なんて必要ないし、なによりマイルームへコンパクトにセッティングできるのがうれしい。しかも画質は大口径の複合グラス・レンズを採用して、ベストセラー・プロジェクターのプロジェックスF-1と同等の鮮明画像。さらに新設計のブライト・スクリーン（ゲイン20）も備えているので、画面の明るさはF-1よりもさらにアップしているんだ。このF-5で母は映画を、妹はビデオ・クリップを大きく映したいらしい。でも僕が大きくしたいのは、もちろんコンピュータ・ゲーム。大画面ならゲームの興奮度はテレビ画面の何十倍なんだ。さあ君もコンピュータ・ゲームをF-5の大画面で楽しもう。

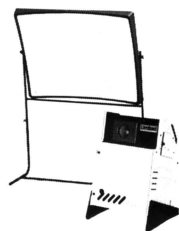
僕はコンピュータ・ゲームを大きくしたくてF-5です。でも母には別のたくらみがあるようです。

44,800円で出た！僕たちのシアターだ。

- ●光源は、お手持ちのテレビ（13～15型）を使用
- ●大口径複合グラス・レンズの採用で、画像は鮮明&高画質
- ●白い紙に映した場合のなんと20倍の明るさを持つ、ブライト・スクリーン採用
- ●セッティングが容易なスクリーン本体一体型。

さらに、高画質な画像を求めるマニアックな方はこちら。50インチの大画面プロジェックスF-1リミテッド。

Projex F-1 Limited

（ハイゲイン・パラボラ・スクリーン&スタンド付）93,000円

株式会社インフラノイズ

カタログのご請求及び、お問い合わせは〒564 大阪府吹田市豊津町13-44ユカミ江坂ビル☎06(338)1587

資料請求券
コンプティーク

ついに入荷！ これが 話題の新製品!!

ファミコンから目を守れ

コンピューターゴーグルって何!?

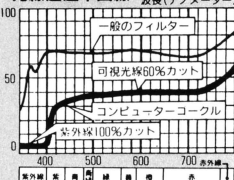
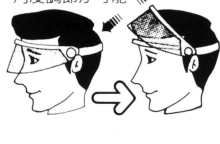
100個確保！

先着100名まで
本誌読者に限定販売

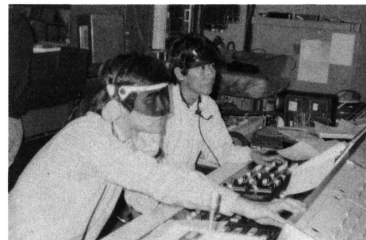
☆コンピューター・ゴーグル
レンズ：アセテート系フレキシブル
フレーム：ポリプロピレン
サイズ：フリー　重量：100ｇ
定価：**9,800円**

フィルターだけでは取り除けないゲームモニターの有害光線を100%カットし、君の目を強力ガードするファン待望の秘密兵器なんだ!!

コンピューターゴーグルの特長

光線透過率曲線　波長（ナノメーター）
100 / 50 / 0
一般のフィルター
可視光線60%カット
コンピューターコークル
紫外線100%カット
400　500　600　700　赤外線
紫外線｜紫｜青｜青緑｜緑｜黄｜橙｜赤

★メガネをかけたままでも使用可能。
★フリーサイズで大人から子供まで楽々OK。
★圧迫感のない軽量、ソフトタッチ仕上げ。
★ファッション性、安全性、抜群。

コンピューター会社、TV局でも使用！

スタジオアルタディレクター　鈴木広記氏
モニター（テレビ画面）を見つづけているので、目の疲れや首、腰などの痛みが気になっていましたが、コンピューターゴーグルを付けたおかげでずっと楽になり、仕事後も疲れをあまり感じなくなりました。テレビ局では、皆使ってますよ。

〝笑っていいとも〟で、おなじみのスタジオアルタのスタッフも目の保護のためにコンピューターゴーグルを使っています。

コンプティーク部員の間でも評判！

今もっともコンプティーク部員達の間で評判になっているコンピューターゴーグルは、プロ用として開発されたものだった為に、作ると同時に出荷されてしまい一般のゲームファンには手に入らない幻の製品でした。しかし、今回ライフ・サービス社の協力により店頭でも販売されてないこのコンピューターゴーグルを、本誌読者に100個限定確保！キミもこのチャンスにぜひコンピューターゴーグルを手に入れて下さい!!

目を守るために、今すぐの着用をご両親と相談して下さい。

〒　住所　フリガナ
氏名　年令
電話番号　C-8
一括または分割

※別紙に書いて下さい。

■申込み方法はカンタン
お申し込みは、左記のように必要事項を別紙に書いて、一括の方は9,800円、分割の方は5,800円を添え、現金書留でお送り下さい。入金確認後、5日以内に商品の発送をさせていただきます。分割の場合、2回目からのお支払いは郵便振替をご利用いただけます。

コンピューターゴーグル
一括購入：9,800円
分割購入：1回目5,800円
2回目3,000円
3回目3,000円

※　送料は当社負担。
品物到着は1週間後位になります。

■送り先■

ライフ・サービス
コンピューター・ゴーグル係
〒160　東京都新宿区新宿2-6-3-703
TEL 03(359)0271(代)

手塚治虫のライフワーク　名作「火の鳥」決定版！
初のカラー頁を収録して刊行！

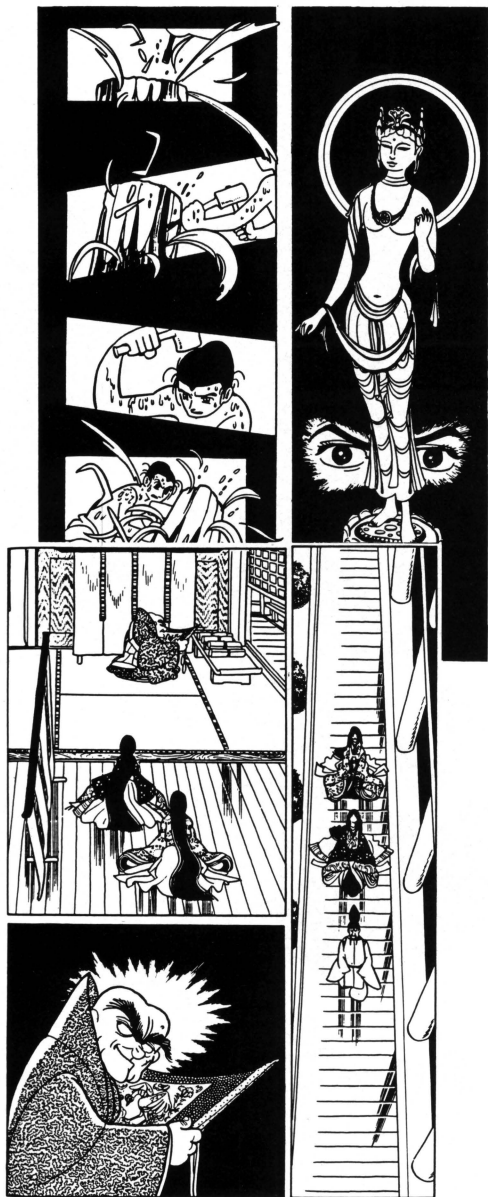
名作コミックス　全九巻

火の鳥

手塚治虫

12月公開

「鳳凰編」角川アニメ映画化！

●「鳳凰編」ビデオ／映画上映同時発売

●全巻内容

鳳凰編❹　発売中
乱世編［上］❼　発売中
乱世編［下］❽　発売中
黎明編❶　発売中
ヤマト　異形編❸　・7月刊
未来編❷　・7月刊
宇宙　生命編❾　・8月刊
復活編❺　・9月刊
望郷編❻　・10月刊

四六判／定価各980円

「野性時代」に好評連載中の新作「太陽編」は、12月刊行です。

角川書店　東京都千代田区富士見2
☎03(238)8521(営業部)

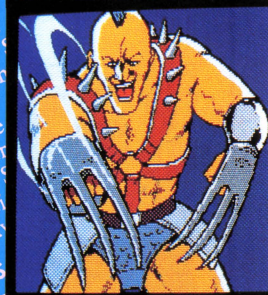
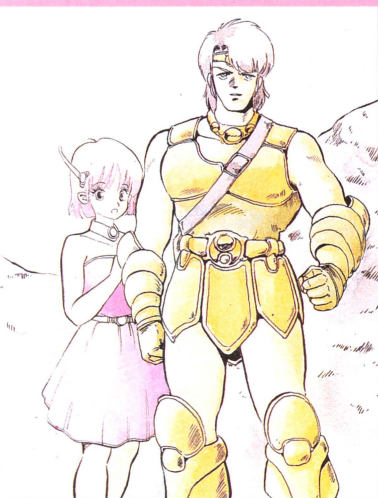
CONTENTS

アニメとRPG&AVGが接近遭遇中!!

アニメゲー

メイプル伝説

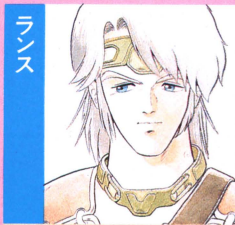
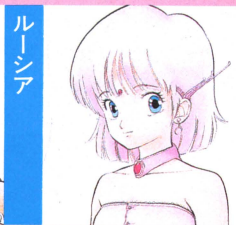
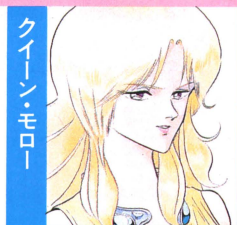
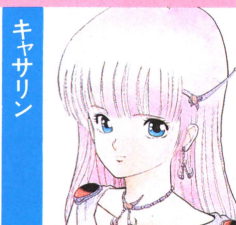
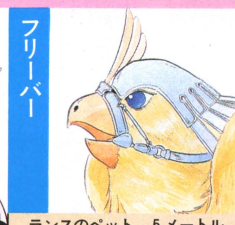
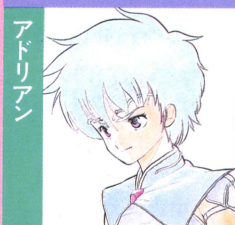
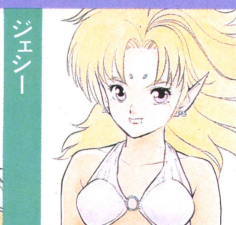
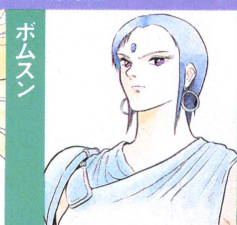
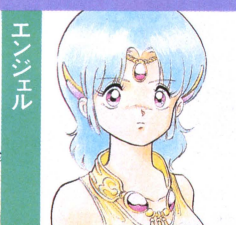
ときめきのルーシア

原作／竹下ひろし
イラスト／L・ライム　沢田一

プロローグ

銀河系から約10億光年離れた星雲に、惑星モローがあった。その星の女王、クイーン・モローは女だけの独立王国をつくるため、近辺の各惑星から美女ばかりを強奪しはじめていた。隣星のメイプル星では、そのモローの襲撃にそなえ、つねに臨戦体制をとっていたが、いったん襲撃されるやいなや、モロー四天王の猛威の前にメイプル軍はまるで歯が立たなかった。国王夫妻は殺され、第一王女のキャサリン、そして多数の美女達もさらわれてしまったのだ。

しかし、運よく難をのがれた第二王女のルーシアは、両親のあだ討ち、そして姉キャサリンとメイプル星の美女達を奪還すべく、打倒モローに立ち上がったのだ。だが、常套手段では、モローとその四天王に勝てる見こみはない。そこでルーシアは、メイプル星に古くから伝わる「眠れる戦士・ランスの棺」に目をつけた。ランスは不老不死の最強の戦士で、過去いくどとなくメイプル星の危機を救ってきたという伝説を残している。だが「ランスよみがえる時、眠りを妨げる者に不幸あり」との言い伝えもある。しかし迷ってはいられない。ルーシアは意を決して、ランスの棺を開けた。ランスは意外と男前で、非常に頼もしく見えた。だがランスはルーシアを見つけると、とたんに目じりを下げて、いきなりオッパイにしゃぶりついてきた。そう、ランスは腕の立つ戦士ではあるが、どうしようもなくスケベなのである。そして、ルーシアに協力する条件として、ルーシアの処女を要求してきた。眠りを妨げる者に降りかかる不幸とは、このことだったのだ。しかしルーシアは、過去の伝説に望みをたくし、ランスとともに惑星モローへと旅立ったのである。

遊び方　ゲームは右にあるスタートから始まる。この文を読んで、キミの判断で選んだ番号（ページ・ノンブルではなく、文の頭にある大きな数字）のあるページをさがし、そこを読む。そこでまた判断をしてつぎへ進んでいくのだ。ランスになりきり、モローを倒し、そして×××、幸運を祈るよ!!

登場キャラクター

ランス	ルーシア	クイーン・モロー	キャサリン	フリーバー
メイプル星の伝説の剣士	メイプル星の第二王女	モロー星の女王	メイプル星の第一王女。ルーシアの姉	ランスのペット。5メートルの鳥獣で、いわば乗り物

モローの四天王

アドリアン	ジェシー	ボムスン	エンジェル
男装で剣の腕前は確か	一種のコウモリ女である	身長3メートルの巨大女	レズビアンの催眠術師

タートルスティック

ランスのもつ武器。先が亀頭で意志をもつ如意棒。大きくなったり、小さくなったり、火を吐いたり、そして剣にも変化する

スタート 鳥獣フリーバーにまたがったランスとルーシアは、やがてモローの制空圏内に到達した。そこへ、さっそく現われたのはジェシーである。ジェシーはフリーバーのまわりを旋回したあと、いきなり攻撃をしかけてきた。「しっかりつかまってろよ！」ランスはルーシアを励ましながら、タートルスティックで反撃を試みる。61へ。

How to Win TIME GAL

全国8200万人のアニメファン&VHDゲームファンのみなさん！　あの傑作中の傑作「タイムギャル」こと、レイカちゃんが、MSX版で登場するのだゾ。もちろん、内容はアーケード版とそっくり同じ。そこのキミ！立ち読みは厳禁だよっ!!

このおっさんが、31世紀の大悪党・ルーダ。タイムマシンを盗みだし、時空のかなたへ姿をくらませてしまう

31世紀だけでなく、20世紀でもアイドルになってしまったレイカちゃん。タイムパトロールのエースなのだ

時代は3001年。開発されたばかりの最新鋭タイムマシンを大悪人・ルーダが奪い、そのまま消えてしまった。そこで、幼い頃からタイムトラベルの教育を受けたレイカにルーダ追跡の使命が託され、かくして過去・現在・未来にわたって、彼女の冒険がはじまる。

時代はB.C.70000000－1、A.D.1－2000、A.D.2001－4000。カーソルキーとスペースバーを駆使して、せまりくピンチを脱出していくゲームなのだ。

ええい、ルーダはどこにおる!?

このシステムをそろえてスタンバイ!!

「タイムギャル」に代表されるこのＶＨＤインターアクションシリーズをプレイしたい人は、以下のシステムが必要になってくる。

まずパソコン。これはＭＳＸかＸ１。それにＶＨＤ。これはどのメーカーでもよい。そしてＶＨＤインターフェースとテレビモニター。これでＯＫ。

ちなみに左の写真のシステムは、ビクターのMSX（HC－95、198000円）、VHD（HD－7900、153000円）、VHDインターフェース（IF－7900、オープン価格）モニター（AV－M150、110000円）

02 意を決してルーシアは剣を構える。エンジェルはニヤリと笑い、目が妖しく光る。ランスはハッとして「目を見るな！」と叫ぶが後の祭り。ルーシアは催眠術にかかった。「おいで、私のベイビー」ルーシアはエンジェルの胸にあまえる。そして二人は唇を重ねた。このまま黙って見るのなら03へ。見ないようにするのなら63へ。

B.C.70000000-1

恐竜時代から原始人、マンモス、ローマのコロセウムと、紀元前メニューが5パターンだ。このうち、B.C.65000000、B.C.30000には「タイムストップ」(胸のボールが光ったら合図だよ）があって、3つの選択肢から次のアクションを選ぶようになっているのだ。いずれも正解はひとつだけ!

▲ゴジラのパロとしか思えないドジラ。レイカにキバをむいておそいかかる！

▶ここでミスすると、とんでもない場面が！くわしくはあとで…

◀熱線を吐きながら、せまってくる。ホンマに恐竜ですか、こいつ!?

▲「おいで、おいで、こっちだよ」画面全体のアングルにも注目してね

B.C. 30000

▲原始人の落としてくる岩も、タイミングよくかわしちゃいます！

▲あー落ちるゥ！　このままじゃ、つかまっちゃうぞ。さあ、どうする!?

▼「マンモスちゃあん」の面。あっという間に終わってしまうのだ

B.C. 16000

◀氷柱にヒョーイとつかまって。ほとんど、遊んでますね

なぜか脈絡なく黒ヒョウが登場。この場は素直に逃げよう!?

▼「わーイイ男じゃない、私の好みだわ♥」キミもきたえて、恋人志願しては？

B.C. 99

03 「ルーシア、四つんばいになり」「はい、エンジェル様」エンジェルはルーシアの背後にまわってペロペロとなめはじめた。ランスとしては、動きようがないので見ているしかないのなら98へ。タートルスティックを投げつけるのなら11へ。

A.D.1-2000

厳密にはA.D.500―1990。インディージョーンズ風、ホラー海賊、戦争と、パターンはバラエティに富んでいる。
いちばん難しいのが、1941。場面数も多いうえに、操作タイミングもメチャ忙しい。タイムストップまであるのだ！
どこかの面に、操作方法が2とおりある場面があるよ。

A.D.500

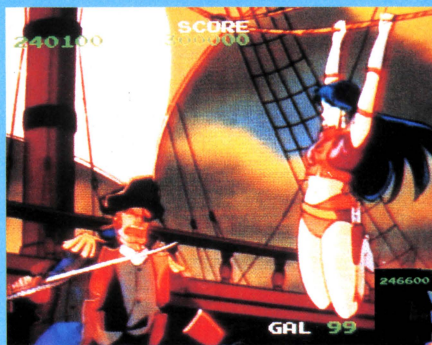
A.D.666

▲「このデブ男」「なんのっ！」見よ、この軽い身のこなしを！

▶石切場の番人、ウッホ。しつこくレイカを追っかけてくるけど…。

▶ゾンビって、頭撃てばイチコロ……と思ったら大マチガイ！

▲666年なんて意味ありげだなと思ってたら……あーっやっぱり出たあっ！

A.D.1588

A.D.1941

▲「オジンは嫌いなのよォ！」とレイカ。このあと大砲の弾が飛んでくるぞ

「ちょ、ちょっと待ってよー！」後半はほとんど大砲の乱発乱射なのだ

▶「どいて、どいて、ぶつかるぅー！」とにかく試練は続くのだ

至近距離から敵機の攻撃だあっ！　はっきり言って寿命が縮まります

A.D.1990

▲どっかのＶＨＤゲームであったような近未来のシーン。雰囲気はヘヴィだぜ！

▲橋の上には戦車、上空からはヘリがきてる。「どうしようかな…」さて、どうする？

04 ランスのシューズには特製のカッターが仕こまれていて、それがモローの頬を引きさき、皮がめくれる。その個所は気色悪く腐りかけていた。「おのれランス！　私の顔を……」怒り狂ったモローは、スティックをめちゃくちゃに振りまわす。そのうち追いつめられてしまう。右へ飛ぶのなら**22**へ。左なら**49**へ。体当たりするのなら**27**へ。

A.D.2001-4000

後半は未来面5パターン＋ラストの4001年。ここはとにかく、ハデなメカアクションと背景を楽しんでいただこう。
展開がスピーディな面ばかりなので、ボーッとしてるとすぐにやられてしまう。
ラストは意外な（?）操作でトドメなのだよ。

A.D.2001

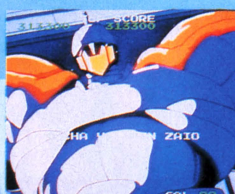
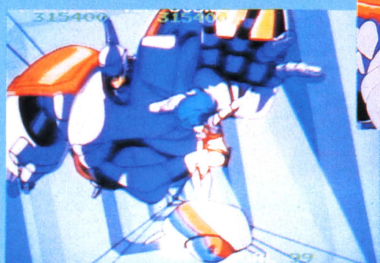
◀2001年の暴走族集団。道あるところ、かならずこーゆーヤツはいる

▶隕石（いんせき）につぶされないように、逃げろや逃げろ！目が疲れそうな面。

A.D.2010

▲おおっと危ない！　この若さで感電死なんて、ゴメンです！

A.D.3001

◀フライングボードに乗ってのチェイス。緊迫感もタップリ

◀ずうんとカッコよく登場したロボット「ザイオ」。しかし実は悪玉なのだっ！

A.D.3999

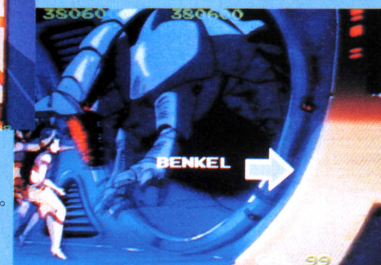
▶「ヤナ予感……」と思っていたらやっぱり！これ、女の直感!?

A.D.4000

◀スペースハリアー（ん?）に追われるレイカ！

▶ついにルーダのいる時代へきたけど、見つけるまでにも関門はある。

A.D.4001

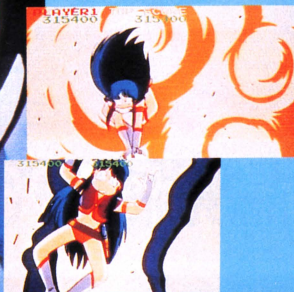
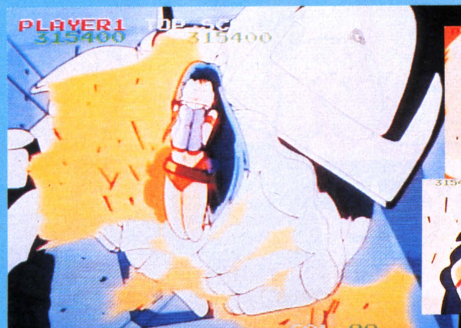
▶ついにルーダを追いつめたと思いきや、逆にワナに。危うしタイムギャル!!

キミはレイカちゃんの微笑み（ほほえみ）を見られるか!?

みごとルーダを倒すと、もとの時代に帰って表彰を受け、ゲームオーバーとなる。（どこかに忍者ハヤテがおります。探してみてね）
余白ができちゃったので得点システムを説明しておくと、①各操作はタイミングの速さでポイントが決まる、②クリアボーナスは1回ミスると5000点までダウン。——では、ガンバッテ！

05 ランスはスティックの先から火炎を放射する。「ギャアー！」顔にやけど負ってのたうちまわるモロー。66へ。

ミスったほうがオモシロかったりする!

やられシーンがカワイイ!　というのも、このソフトの人気のひとつ。おいしい場面を集めてみましたので、ごゆっくりドウゾ。

06 スティックはモローの腹を直撃した。苦痛でモローはのたうちまわる。あまりのあっ気なさにボー然とするランス。同情したルーシアがモローに駆けより気づかう。しかし、あっという間にベッドの中に引きこまれ、首すじにナイフを当てられる。そしてモローはルーシア犯し始める。助けるのなら82へ。様子を見るのなら52へ。

レイカの声の主は、山本百合子さんだ!

さて、あの元気なレイカちゃんの声を出しているのは、「超獣機神ダンクーガ」や「北斗の拳」などでおなじみの、山本百合子さんだった。

「最初は歌手でデビューしたんですよ」と、山本さん。えっキミ、レコード持っている!?

なにしろ台本と名のつくものがなくて、セリフはぜんぶアドリブ。絵を見ながらほとんど即興でセリフを出していたため、いつもより何倍も大変だったそうだ。(ちなみに、「ひでぶ!」とか「たわば!」なんてのも入っているぞ)

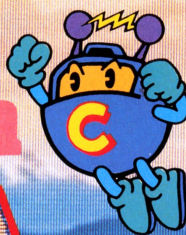
山本さんは最初歌手としてデビュー、それからしばらくドラマなどにも出演していたそうだが、「ハロー!サンディベル」(S54)をきっかけに声優として活動を始めたそうだ。最近だと、「結城沙羅」「ユリア」でピンとくる人は多いんじゃないかな。

ところで、山本さん自身もファミコンは好きなんだけれど、忙しくてあまりプレイするヒマがないとのこと。(でも待ち時間に「鬼太郎」の話なんか出てましたね。うん)

録音の様子デス。一見かんたんそうだけど、けっこう手間がかかるんだよ。

「今が最も充実しています」という山本さん。コンプティークのラジオCMでもガンバッテいるので、みんなで応援してあげよう!!

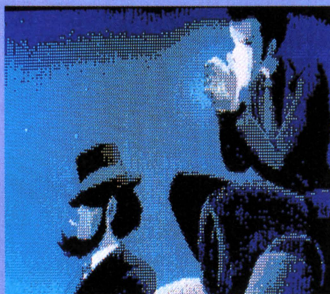
07 ランスはジェシーに向かっていく。そしてすれ違いざま、ジェシーに飛びつく。「こ、この〜! 離せ!」ジェシーは振りはらおうとするが、ランスはしっかり抱きついて離れない。「獣みたいな体をしててもいいオッパイしてんな」ランスはよだれをたらしている。欲望どおりオッパイをもむのなら**50**へ。この場は我慢するのなら**34**へ。

How to Win

ルパン三世 カリオストロの城

ルパン参上！新感覚派RPGだ

よーするに
こーゆー内容の
ゲームなのだよ

ただのアニメゲームじゃないぞ

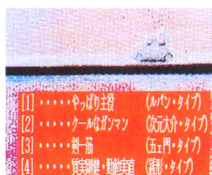
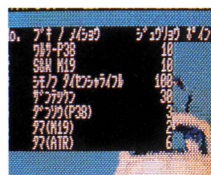
正直いってアニメは好きじゃない。イヤ、もっと正確にいえば“アニメゲーム”が好きじゃない。アクションタイプにしろ、アドベンチャータイプにしろ、どうしてもグラフィックスを意識するため、本質的なゲームの部分がアヤフヤフニャラになってることが多いからだ。よくあるでしょう、何千円も出して買ってみたら、カンタンなコマンドを入力するだけの紙芝居アドベンチャーだった、というのが。

ゲームを買うとき、その人が何を求めているかというのは千差万別なわけだが、ゲームを楽しみたいという点では共通しているはず。そう考えると、このゲームはただのアニメじゃない。

カリオストロ城は迷宮(ダンジョン)だった

『ルパン三世・カリオストロの城』は何回も見た。さすが名作といわれるだけあってストーリー展開も、ルパンや悪役のキャラクター性も他の劇場用アニメより数段優れている。初めて映画館で見たときも、「アッこのアイデア、ゲームに使える」と何度も思ったものだった。その、アッ使える！の中に今回のゲームの舞台であるカリオストロ城（以下、カリ城）もあったわけだ。あれだけ何層にも複雑怪奇に入り組んだ構造になっている城、これならまさにＲＰＧにでてくるダンジョンにピッタリだ！と、この作者も考えたのだろう。ルパンが水路を潜って、ひとりで忍びこむところから、城の上部で金庫を探っている峰不二子に出会うまでの部分を、ダンジョンタイプのＲＰＧに仕立てあげているのであります。

ゲームはまず、ルパン、次元、五ェ門、そして銭形（！）の中から自分のキャラクターを選ぶことから始まる。そして、もっていく武器やアイテムを選び（この武器やアイテムも映画の設定にかなり忠実だ）ゲームスタートである。

カリ城１階の入り口。一歩前へ歩き、扉を開けると、あの映画にも出てきたロウ下のまん中に立つ胸像とご対面、というわけだ。

まず３種類のリストからアレコレと選ぶ

◀キャラクターをだれにするか選ぶ画面。４人のうちだれが最適か選ぶのはムズカシい

◀次にキャラのもつ武器を選択。このへんはルパンのアニメを知っていればカンタン

◀最後にどんなアイテムをもっていくかを決める。なかなか重要なポイントだぞ

08 剣ならば、ある程度使い慣れているルーシアなのだが、スティックではまるであつかい方が分からない。そのためエンジェルに押しまくられている。見かねたランスは……「スティックをよこせ」と叫ぶのなら**96**へ。「剣に変化させろ」と指示するのなら**14**へ。

キャラとアイテム選びのポイント

ルパンにしようか、穴をねらって銭形か？

キャラクターを選ぶときに注意しなければならないのは、年齢と、もっていくアイテム。

年齢は若ければ体力、耐久力が増えるが、その分敏捷性、知識、やる気が低下する。もちろん各能力は城の中でも上がるが、初めは耐久力と体力、それに敏捷性がないと生き残れないので、実際問題として20〜40歳の間がいいところだろう。

だいたい目安としては、20歳が体力系が強く、25歳がやや体力系、30歳がやや知識系、40歳が知識系が強いというところ。このへんはキャラ自体の特性とからむ（体力の強い銭形とか）ので絶対オススメの年齢というのがないが、筆者はルパンなら25〜30ぐらいがバランスがとれてヨイと思う。

アイテムは武器といっしょに表にしたので参照してほしいが、あんまりハッキリ書くとそれしかもっていかなくなるので、必要なポイントを少しぼかしてある。アシカラズ。

キャラクターは年齢によって基本重力ポイントをもっていて、もてる武器、アイテムの個数が限られるからそのあたりにも注意を。

ルパン三世
武器：やはりP−38か、もしくは、S＆WM19。M19はルパンでも使える武器だ。あとは予備の弾が必要。

次元大介
武器：絶対にS＆WM19。これ以外はもっていっても意味がない。だれがシモノフなんか……。

石川五ェ門
武器：ザンテツケンになるでしょうね。本当は飛び道具もほしいけど……。中で手に入れるまでガマン。

銭形のトッツアン
武器：なんでももてるが不器用なため効率が悪い。あとは体力でカバーするしかない。

次元大介。銃を使わせれば一流のキャラ

キャークラリス♥。早く助けてあげよう

キャラクターの年齢を入力してください!

ルパン。やっぱりこいつを選んでしまうね

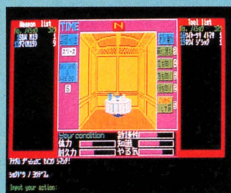
さあ、ゲーム開始だ。グアンバルぞ！

●武器		
P−38	ルパン三世がもっている武器。ルパン以外には使いこなせないかも。
S＆W M19	基本的には次元大介の武器だが、強力なのでお勧め品。
ザンテツケン	石川五ェ門専用武器。ほかの人がもっていてもそんなに効果はない。
SMG	城で見つける武器。強力で使いやすいが、弾薬も城の中にある。
ナイフ	最初に手にはいる格闘用武器。使用ポイントが小さく効率がいい。
ケン	ナイフより強力だが使用ポイントが大きい。体力があるなら有効。
ヤリ	離れたところからでも効果がある。これも使用ポイントが大きい。
その他	上のほかにも、スパナ、コンボウ、手留弾、オノ、などがあるが、効果がなかったりいま一つだったりで荷物になるだけのようだ。

●アイテム	
ワイヤーツキイトマキ	これがあれば落とし穴だって平気。絶対にもっていくこと。
ホウイジシャク	これがあればマップを書くとき便利。ぜひもっていってほしい。
ウデドケイ	夜中の12時までにクラリスを助けないとゲームオーバー。
ハッコウダン	敵から逃げるときにはとても役に立つ。耐久力が低いときは助かる。
インスタントキツネウドン	これは必需品。これをスイジバで食べると体力が上がる。
タテ	これをもつと、敵からの攻撃を防ぐことがある。ただし重い。
ジキカード	これがないとエレベータに乗れない。3階のどこかにある。
その他	上のほかにライター、ワイヤーツキロケット、チョウシンキ、エンマクなどがある。役に立たないものがほとんどだが、もっていった方がいいのもあるから考えてみよう。

09 そこで、「燃えよ、タートルスティック！」ランスが叫ぶと、スティックの先が火を噴いた。「ギャアー！」モローは顔にやけどを負う。66へ。

1階、2階は練習場みたいだ

よく聞け(？)、ここからは1階と2階の徹底解剖を始めるゾ。マップを見ながら読んでくれればわかりやすい。とにかく、1～2階でこのゲームのコツをつかめよ。

◀食堂のシーン。だいたい食べものがある

ゲームを始めてすぐが、1階の胸像のところだ。ここは落とし穴になってるから“トビコエル”をして前に進む。突き当たりを左へ折れ、ドアを続けてクリアしてロウ下ぞいにひたすら直進すると、衛兵か召使が現れるから最初の戦闘になるはずだ。

角を2回曲って長いロウ下を歩き、3回目の角を右に行くともうひとりかふたり敵が出てくるはず。これをクリアして北西にあるエリアにたどり着けば、1階の重要ポイントにさしかかる。

ドアを通過してすぐ右にある“スイジバ”にはいろう。ここでは湯が沸いているから、スペースバーを押して「キツネ……」を食べて体力をアップさせる。ここでは1回しか食べられないから部屋をでて、前にある食堂にはいる。この中には食物があるはずだから前と同じように食べ、またもや体力アップをするのだ。ゲップ。

▲レーザーが攻撃してきた。早く逃げろ

食事が終わったら次はアイテムだ。エリアの北側で重要なカギが手にはいる“コシツ”があるから、マップを見ながらまちがいなく取ること。これがないと先へ進めないゾ。1階ではこのカギを見つけるまでが前半部。

カギを手に入れたら抜け穴を通って隠し部屋にはいり、ナイフを手に入れておこう。接近戦のとき有利だ（五ェ門は関係ないか)。そうそうジッポライターもあるから注意。

アイテム類を手に入れたら、このエリアに用はない。ドアを出て、来た道を戻り最初のドアをはいって奥の左の部屋。ここが“イムシツ”だ。ここで薬を手に入れ傷を治す。深い傷の場合は、再度治療をする。

◀レーザーの配電盤。オフにしとけば安全

耐久力がもとどおりになったら、今度は近道して東へ向かう。このエリアには、レーザーの配電盤や“ソウコ”があって、SMGの弾薬やスパナが手にはいるから一応拾っておく。

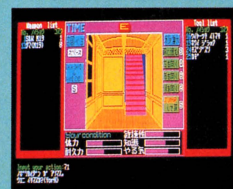
ここまで来たらあとは落とし穴に注意して2階へ上がる階段のある部屋まで一直線。少し入り組んだ構造になっていてまちがえやすいから注意してくれ。

◀落とし穴だ！アイテムがあれば助かるが

1階はまあざっとこんなところでイヨイヨ2階へ突入だ。

階段をあとにしてロウ下に出る。左へ曲って最初のドアを通過、さらに行くとドアばかりのところへ出る。ここへ来るまでに2階以上に現れる敵キャラ“カゲ”に出会っていることだろう。このカゲはなかなかすばしっこく耐久力もある。こいつにてこずるようじゃ、もってきた武器かキャラクターの選び方に問題がある。いまのうちに再検討して、最初からやり直してみたほうがいいのでは。

◀イムシツ。耐久力をもとに戻せるのだ

ドアばかりのところに話をもどそう。向かって左奥から2番目の部屋にはいり左へ向く。画面は一見して壁だがスペースバーを押せばわかるとうりこの部分は抜け穴になっている。その穴を通り抜け、さらに次の部屋で右に向き直るとまた抜け穴だ。これを通り抜けると長いロウ下に出るから右に向かって進み端のドアを通過して反対側の長いロウ下に出る。ここまで来たらあとはカンタン。ロウ下を進んで2番目のドアにはいり、奥の部屋のレーザー配電盤のスイッチをOFFにしておけば安心。

◀ヤッタ！ 上へ行く階段を見つけた

そうしてまた少しもどり、奥の部屋がいくつも続いているところにあるスイジバで××を食べ体力を増し、エレベータの位置を確認する。あとはアイテムを集めて2階も終了。

画面の説明

時間が表示されるところ。でも時計がないと…

現在もっている武器のリスト

自分の向いている方位を示す。磁石が必要

現在もっているアイテムのリスト

コマンド表示。何をするか選ぶ

キャラクターの現在の状態を表示

現在いる場所を表示するメイン画面

現在使用できる武器のリスト

照準。これをあてて敵を攻撃する

コマンド表示。何をするのにもポイントが必要

敵の耐久力表示。これが0になれば勝ち

現在の状態。攻撃されると耐久力などが減る

現在使用中の武器を表示。最初は素手

カリオストロ城1階

カリオストロ城2階

敵キャラの衛兵。強いものもいる

強敵のカゲ。動きが速いので注意

一番弱い召使。情報をもってるぞ

マップの説明

U	上への階段
K	カギ
L	レーザー
P	落とし穴
⊟	扉
S	召使
デ	電源
ス	スパナ
M	薬
ユ	お湯
F	食事
ラ	ライター
D	下への階段
E	エレベータ
ヤ	ヤリ
ケ	剣
■	秘密の抜け穴
B	弾倉（SMG）
マ	サブマシンガン
オ	オートジャイロ
ナ	ナイフ

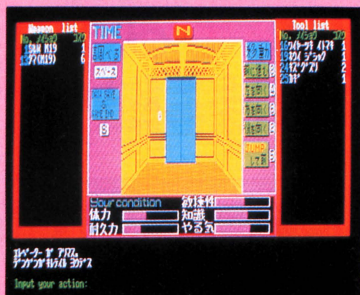
10 「ルーシア！　俺にかまわず逃げろ！」と叫ぶランス。その時、上空にフリーバーがとんでいるのに気づく。「来い！　フリーバー」ランスはフリーバーを呼びよせた。ルーシアを守るように指示するのなら**35**へ。単独でエンジェルを襲わせるのなら**20**へ。

ルパン三世

ゴールまでのポイントをイッキに教えよう

3階には2つの関門

残念なことに3階以上のマップは、公開禁止とのこと。でも少しだけ見えるでしょう。あとは、自分で調べなさい。

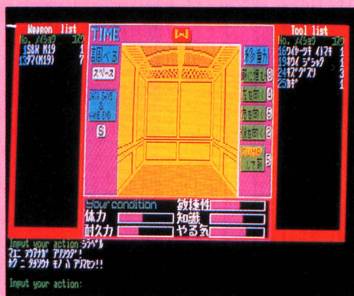
3階はとくに1、2階以上に入り組んだ構造になっている。それにやたらア

エレベータだ。しかし電源が切れている

イテムがあるから、手を抜かず調べあげたほうが得だ。どこかに隠されているカギを探しだすのが、この階の第1の関門。次にエレベータやイムシツのあるエリアへ、どこからはいるかを探しだすのが第2の関門となる。

どちらもいままでのパターンの繰り返しだから、よく考えてこまめに探ればすぐにわかるだろう。そして次は4階へ上がる。

4階には2度行くことに?!

4階まで上がれればキャラクターのアイテム数も増え、体力も上がりそれなりに強くなっているはずだ。この階は構造はカンタンだが、そのぶん似ている場所が多く迷いやすい。さらに敵が現れる回数が多いからきつい。

この階のポイントは、まずエレベータの電源を探すこと。次にあちらこちらにあるスイジバ（1カ所じゃない）をうまく利用して、体力を上げてしまうこと。そして何より重要なことは、エレベータを使わなきゃはいれないエリアがあること。一度3階に降りてからエレベータを使って上がってください。ここには重要なカギがあるから、面倒がらずに絶対行こう。そうそう、行く前にレーザー配電盤のスイッチは切っていったほうがいいよ。

ちょっと見るとタダの壁、でもよく調べると？

4階はいわばこのゲームのヤマといってもいい。したがって敵キャラも強いし、イヤーな動き方をする。悪いことといわないから、何回もセーブした方が無難だ。

5階は自分で解け

そして最後の5階だ。5階の秘密は、

ソウコの中。何かアイテムがあるかな

……おっと、紙面も残り少ないし〆切りも迫ってるな。ウ〜ン、5階くらいは皆さん、自分の力で解きなさい。

てなわけで、5階はほんのさわりだけだから、しっかりあとは考えてね。

まず落とし穴が本当によくある。それも平然とロウ下のまん中に。それに加えいままでとちがって、あるアイテムをもっていても一度穴に落ちると壊れてなくなるから、次からは使えない。絶体そうなるとはいいきれないけど。

どこかで峰不二子に会うことができる。そこはほかの部屋と雰囲気がちがうからすぐわかるはずだが何かの条件を満たしてないと彼女は出てこない。

ここまでくればこのゲームも終了だ。がんばってくれ。

最後にゲーム全体の“コツ”について話そう。

5階にはキンコもあるが開けられない？

ゲームの2つのコツ

このゲームはきわめて基本に忠実に作られているといっていい。だからプ

レイもＲＰＧの基本的なところを押さえとけば、スムーズに解けるはずだ。

まずマップ。マップは前のページを見てもらえばわかるけど、15マス×15マスの正方形。それに壁だけの部分がないから、キッチリ書いて調べれば抜け穴やアイテムの見落としはないはず。マップを完全に作れれば８割方は解けたといってもいいだろう。

ゲームオーバーになるとクラリスが泣くぞ

敵キャラは、何回か戦闘してみればわかるけど、情報を教えてくれるキャラとただ単に闘っているだけのキャラがいる。なんでもかんでも闘うじゃしょうがない。逃げられるときには逃げるのもいいんじゃないのかな。というわけで、ガンバッてね。

最後に一言い～たいのである!?

なにがいーたいかといえば、このゲームは本当にRPGと呼べるのか？　ということだ。ま、RPGといってもいろんなタイプがあるが、どうもこのゲームはRPGとアドベンチャーの中間、という気がした。たとえば、普通のRPGではアイテムはキャラの能力をアップしたり、成長をうながしたりする役割をもっている。が、このゲームでは、アイテムはおもにゲームを進めるチェックポイント的性格をおびている。このあたりがアドベンチャーぽいのである。

一方、このゲームは「情報を集める」ことを重視しており、これはまさにRPGの基本テーマの１つなのであります。

ま、一番最初に書いたように、アニメをゲーム化しようとして失敗する例が多い中で、それなりに楽しめる、また新しい感覚をもったRPGを作ったことは評価できるだろう――などと思いつつパソコンの電源を切った。オツカレサマ。

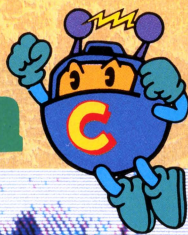
ビデオ版カリオストロの城

記事の中に、さかんに「あの映画を見た人なら」とか「あの映画に出てきたように」といった言葉が現れる。「あの映画」など見とらんわいワシラ！と怒る人のために「あの映画」のことをちょいと紹介しよう。

ヨーロッパの古城“カリオストロの城”。そこには底なしの落とし穴やレーザーが仕掛けられ、一度城内に侵入したものはだれひとり帰ってこなかった。ふとしたことから、カリオストロ公国のクラリス姫を助けたルパンとそのファミリーの前に立ちはだかる、カリオストロ伯爵と不気味な“カゲ”たち。はたして、カリオストロ城の地下で、ルパンが見たものは!?

てな調子で例によって陸に空に地下迷宮にとルパンの大冒険が始まる。さすがシリーズ中の最高傑作といわれるだけにすごい迫力なのだ。東宝ビデオよりビデオが出てるから見てない人はどうぞ。

ビデオ画面は東宝ビデオより

How to Win

SFというかモビルスーツものばっかりで、ちょっとアーキテクチャしてたアニメファンには、〝風の谷のナウシカ〟が福音だった。そして、あの安彦良和先生の〝アリオン〟が福音PART2だったのだ。その、〝アリオン〟がゲームとしてよみがえってくれた！

ネオ・ヒロイック・ファンタジア
ARION アリオン

インタ　いやその前にまず物語から。時代は神と人が分かたれる以前ですよね。

アリオン　まーね。ティターン(巨人族）ってゆうのがいてさ、ぼくの本当のおやじ、プロメテウスもそのティターン。だから、ぼくも一族なわけ。今度のことも、それがそもそもの原因だったんだよね。

インタ　血族の戦いだった。

アリオン　そ、世界は地上、海、冥府の３つに分割統治されててね。地上はゼウス、海はポセイドン、冥府はハデス。

伯父ハデスにだまされ、運命の扉を開いた…。

インタビュア

（以下インタ）え一本日は、冒険家としても高名なアリオンさんにおこしいただきまして、ご本人にゲームの解説をお願いしたいと思います。アリオンさん、どうも。

アリオン　オッス！ ひっさしぶり、あれ以来だもんね、うれしいよなー。あの時は大変だったけど、過ぎてみればいい思い出さ。今はレスフィーナともデヘッ、仲良くくらしてるし…で、なんでまたもう1回あんな思いしなくちゃいけないのか…。

▲〝一族の子に殺される〟という予言におびえる地上の王ゼウス

11 スティックはルーシアの後頭部に命中する。愛の行為を邪魔されたエンジェルは激怒し、ランスに剣を振りかざす。キャサリンをかかえて必死に逃げるのなら94へ。何か部品はないかとまわりを捜してみるのなら19へ。

▲謎の美少女レスフィーナ、超能力保持者

アリオンは最後の戦いの地、オリンポスへ…。

インタ　ハデスって男もずいぶんとしぶといヤツでしたよね。
アリオン　まったくね、亡霊になってまでたたるんだから。おかげでポセイドンのオッちゃんを殺しちまったし。
インタ　でも、味方もいっぱいできましたよね。
アリオン　ま、人徳かな。
インタ　ところで、ゲームの話なんですが、終わってみてどうです？
アリオン　うん、やっぱなつかしかった。絵を見てジーンときた。
インタ　映画をそのままデジタイズしてますしね。
アリオン　それと、コマンド選択方式っていうの？あれもうれしかったよ。ぼくって短気でしょ。アドベンチャー苦手(にがて)でさ、ただ会話までそうなのはどうもね。でも、総合的に見れば、けっこうなデキなんじゃない？
インタ　じゃ、そろそろ必勝法、いきますか。

▼海の王ポセイドン、地上をも支配しようとするが、熱病に浮かされたアリオンに殺される

アリオン　VHS 128GH-8
βII 128GB-5008
（カラー　119分　12,800円）
LASER 98LX-7
VHD 98HD-1001
（カラー　119分　9,800円）
●製作・発売元／(株)徳間書店

12 希望の言葉をかけられて「よ〜し!!」とランスは力を入れた。ボムスンもまた前以上の力を入れた。そのため、ボキッという鈍い音とともに、ランスの背骨は折れてしまった。ランスはもはや戦闘不能に……　END

さて、いよいよ必勝法だ。大胆に感動のラストまでつっ走るぞ！

悠遠の土地に立つアリオン、まずはレスフィーナに〝ありがとう〟

インタビュアの人はトイレに行ったまま帰ってこないし、ぼくかってに始めちゃうもんね。とはいっても、最初の部分はダレがやっても、あんま変わんないんだよね。アレヨアレヨというまにアテネ軍に捕まっちゃって、ほら、レスフィーナのドアップ出現！

いとしのレスフィーナには，おかゆのお礼を言う。アドベンチャーの基本は取って取って取りまくる。行けるとこは全部行く、ようするにやれることはしつくすことらしい。このゲームもおんなじ、会話もしゃべり忘れちゃいけないんだ。

▲りりしいアリオン。戦いの旅路の始まりだ！

◀夢に出てくる亡霊となったハデス

◀おかゆを差しだすレスフィーナ

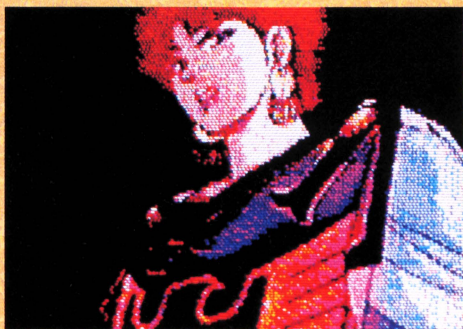
レスフィーナに助けてもらったぼくは、熱病にかかった、あれ？　セネカがいるじゃん。映画じゃ、最後に助けるの忘れてごめんな、と話したいのに。寝ることしかできない。出た！　ハデスだぜ、ここはもー1回やっちまうにかぎる。戦闘モードっつうのになった、これの必勝法は別にない。必要なのは運だけ、祈りをこめてスペースバーをたたこう。

軍服はコマメに着替えよう、戦いはひとりよりふたりのほうがいい。

ポセイドンをまちがって殺してしまったぼくは、また荒野へ。ウロウロしていてもいいけど、早いとこ行きたいという短気者は、ポセイドン軍の兵士に勝つこと。そしたら、もらった軍服を着こんでポセイドン軍がいっぱいいるところを抜けて行こう。3つめのギドに会える。抱きついておたがいの無事をたしかめあおう。勇気りんりん、めざすはアテネ軍。これからは戦うのもひとりじゃない。ギドがいる。ういやつだ。

馬に乗ったアテネ軍の兵士たちに、なんなく勝ったぼくは、着ていたポセイドン軍の服を脱いで（重ね着はできない）、今度はアテネ軍の服を着た。うじゃうじゃいるアテネ軍もこれでＯＫ。この、脱いだり着たりってかなり大きなポイントだよ。敵に対してだけじゃなくって、あとで会うあの一般庶民のおじーさんなんか兵隊のかっこしてたら、ぼくのことわかんないんだもんな。ヘンなの。ほんとはぼくってそんなコソクなことはしない。もっと男らしく、むらがる敵をバッタバッタなぎ倒していくタイプなんだけどな。

◀アテネの軍隊が見張っている

◀アテナとアレースがいる陣営

▲アテナを倒して例の剣を取りもどせ

ゼウスの子供アテナとアレースのいるテントへ。とくにアテナは、映画じゃ、さんざんレスフィーナをいたぶったし！　だけど、レスフィーナが言うにはアテナってじつはアポロンが好きだったんだって？　しかもそのアポロンに殺されたんだからかわいそうでは、あるな。

◀アテナの弟アレース。手ごわい

13 ランスは真剣白刃どりで危機をのがれる。そして、こんしんの力をこめて刃をへし折る。驚くアドリアン。すかさずランスはタックルで倒して上にのしかかる。その時ムラムラッとして一発やりたくなった。服をビリビリと引きさくのなら**74**へ。この場は我慢しておくのなら**18**へ。

やることやんなきゃ民衆の心はつかめない！

▲黒の獅子王に会わなきゃ進めない

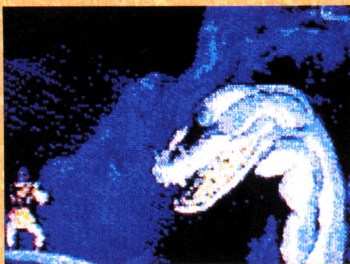
◀ゲームのカギをにぎるエートス

戦いは小休止。ほら穴の中でひと眠り。しばらくしたら、ついに出た黒の獅子王。とーさん！　ぼくは涙ぐんでしまったが、そうもしていられない。賢者リュカオーンに会いに行くんだ。

ヘラクレスのとっつあんがいきなりおそってきた。でもリュカオーンがきてくれ、ことなきをえた。彼の教えを受けたぼくは、翼竜を手なずけることにした。しかし、干し魚１匹じゃたりないらしい、もう１匹の魚は？　そう、海にあるにきまってる。

今度は民衆を手なずけに行く番だ。まずエートスと話す。彼に案内されてもう１コのほら穴と彼の家に行く。このあいだ、とにかくエートスとマメに話そう。子供のカゼをなおして、ついに民衆は味方になった。

◀エイエイオーといってくれる村人たち

◀いろいろ教えてくれるリュカオーン

◀ヘラクレスにエサをもらうデュボーン

◀この子を助けるカゼグスリを作ろう

レスフィーナがいなきゃガイアに勝てない！

やることやんないうちは、“ぼくといっしょに戦ってくれ！”と叫んでもシカトしていた民衆も、今じゃ“エイエイオー！”と強い味方。でも、けっきょく戦うのはぼくひとりなんだよな。ま、しかたないか。オリンポスへの行きかたを探していたら、やっぱし、アイツがやってきてくれた。エサやっといてよかった。

オリンポスに着いたら、まずレスフィーナを救いだそう。行く手をはばむものには、エサをやって手なずける。なんか手なずけてばっかり。

◀悪しき母ガイア。レスフィーナと戦え

ゼウスのじーさんをを追いかけて行くと、でっ出たあー！　ガイア。

どういう体してるんだろうね。ティターンが巨人族というのがよく理解できる。この女、だいたいコイツがいっちゃん悪いんとちがう？　だってゼウスの母でも妻でも祖母でもあるっていうんだから。いったいどーなってんの？　ともあれ超能力少女レスフィーナといっしょに戦い、勝った。

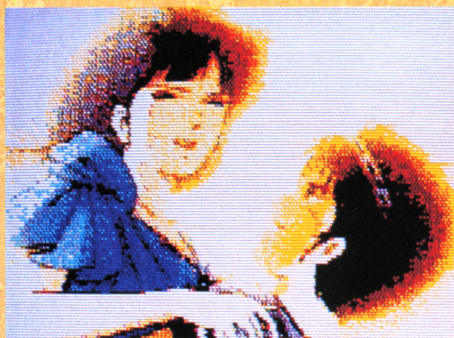
さあ！　いよいよ最後の戦いだ。そう、やさ男アポロンと。たかが人間の分際(ぶんざい)で悪かったな！　えい！えい！満身の力をこめてスペースバーをたたき続け(マネはしないように)、ついにやっつけたぞ。幸せいっぱいのぼくとレスフィーナ。

これで、ぼくの２度目の戦いは終わった。やっぱり最後はうれしくって感動もんだったね。じゃ、またいつか会おうぜ！

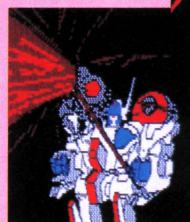
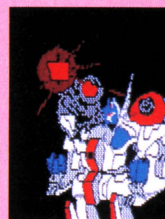
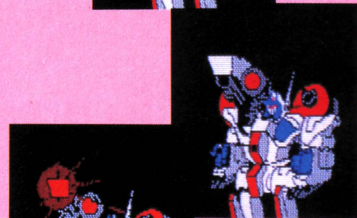
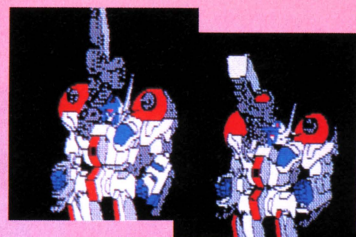
◀やっと出た、美しくも恐しいアポロン

◀おびえきったゼウス。戦いもしない

▲ヤッホー！　感涙、感動のラストシーン

14 しかしルーシアは、スティックを剣に変化させるスベを知らなかった。オタオタしているうちにエンジェルの剣がルーシアを切り殺してしまった。自分の指示ミスにぼう然としているランスに、エンジェルの刃がせまってくる。　**END**

CRUISE CHASER BLASSTY

©日本サンライズ

話題のSFアニメーションRPG『ブラスティー』を徹底解剖！　ラスト直前までのマップを完全公開し、攻略ポイントを徹底的にチェック！　キミのブラスティーは、今どこにいる？　ほらラストはもうすぐだ！

気分壮快アニメーション!!

最近、アニメーションを売りものにしたゲームがはやっているね。でも実際にプレイしてみると、絵はきれいなんだけれどゲームの方はさっぱり、という感じでガッカリすることが多いんだよね。でも、この『ブラスティー』はだいじょうぶ。ゲームバランス、話の展開、どれをとってもTVアニメのノリで楽しめるんだ。ダンジョンものの RPGにありがちなジメジメした暗さもないし、とても気分よくゲームができるんだ。

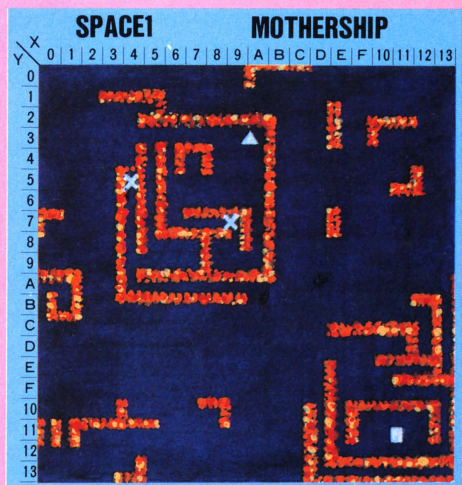
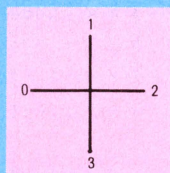
『ブラスティー』をやってていちばん困るのはマッピング。今回は、ステージ1から5までの宇宙と各ステーションの3D迷路のマップをのせたぞ。オンディーナの3D迷路にはまだ先があるけど、ゲームのラストにかかわる部分なのでまだ秘密。自分で解いて、マップを作ってみてくれ。

▲画面上部に現在位置の座標が示される

※マップ中の記号は、■=マザーシップ、×=メッセージ、▲=ゲート入口、○=星を表しています

マップの見方

マップの見方を説明しよう。横がX軸、縦がY軸となっている。それぞれの軸にふってある数字だけど、これは16進表示なんだ。わからない人はまあこんなもんだと思ってくれ。

ゲームを進めていて一番困るのが、今自分がどっちを向いているかわからなくなることだ。実はこれを解決する隠しコマンドがあるんだ。これは福岡県の吉田雅裕クンが見つけてくれたんだ。SHIFTキーとCTRLキーとROLL UPキーを同時に押すと、右上の写真のように方位とXとYの座標が表示されるんだ。方位は下図のとうりだ。これさえあればもう宇宙で迷子になることはないね。

マップイラスト／田中まり

15 エクトプラズムは、キャサリンの秘所にスッポリ入った。「ハハハ！　私のエクトプラズムを吸収した者は、みんな淫乱になり狂い死ぬのさ」モローは大声で笑いだす。そのうちキャサリンはもだえだし、ランスに「抱いて……」と懇願するのだった。静めるために一発やるのなら**60**へ。どうしようもないのでほうっておくのなら**80**へ。

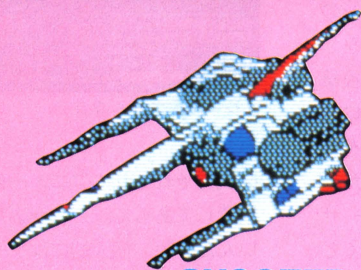
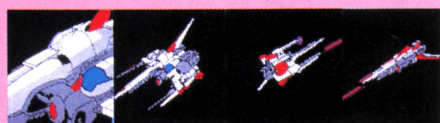
迫力満点！この動きを見てくれ！

BOMB

GUN

SHIELD

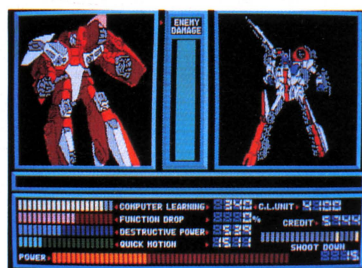
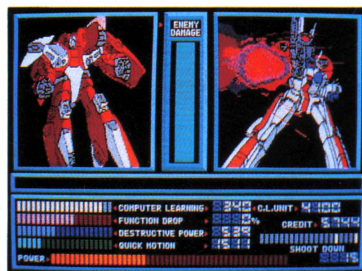
CHANGE

SPACE2 ROCK

16 キザに去っていくランスの背に剣が突き刺さった。振り向くと、アドリアンが残忍な笑顔を浮かべている。「ふふふ。あまいんだよ、バカ」ランスは血の噴水を上げて倒れた。 END

ステージ2：ブラスティー強し

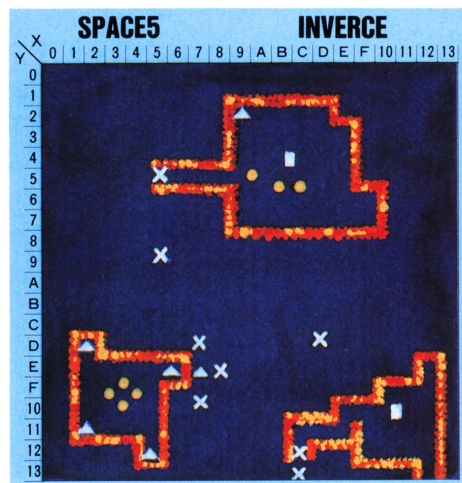
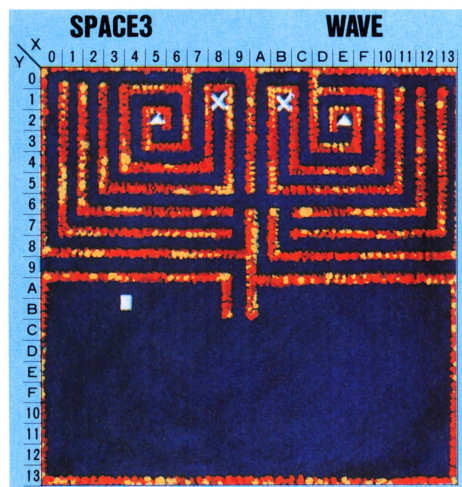
ブラスティーってちょっと強すぎるんじゃない？　ゲームの始めのうちはみんなそう思うんじゃないかな。普通のＲＰＧだと最初のころはやたらとやられて神経質なほどにセーブをしながらゲームをするよね。何度も死にながらゲームのコツをおぼえていくんだけど、ブラスティーはまったく違うんだ。ガンダムやイデオンみたいにやたらと強くて、めったに死なないんだよね。まるでアニメの主人公になった気分になれるんだよね。これはいままでのＲＰＧになかった新感覚のゲームだと思う。敵をバンバン倒していってスカッとゲームができるんだ。でもただやさしいだけのゲームじゃないぞ。ゲームを進めていくうちに、思わずニヤリとさせる展開をみせてくれるんだ。海の向こうが剣と魔法なら、こっちはビームライフルと巨大メカだい。これこそアニメ世代の純日本風ＲＰＧだ。

前おきが長くなってしまったけど、ステージ２で出現する敵メカがアグレスの改良版のバグレスだ。別に赤いからといってやたらと強いわけではない。バルカンでは少し力不足だけど、ビームライフルさえ手に入れば１発で撃ちおとせるぞ。ここでは敵を片はしからなぎ倒してレベルアップをはかろう。コンピューターラーニングが1000上がるごとに、レベルが１段階アップするようになっている。ここではレベル２のＢＡＴＴＬＥＲまでにはなっておこう。ステージ２の中立サイドのステーションでは修理や補給しかできないので、ある程度クレジットが増えたら、ステージ１に戻ってオンディーナでブラスティーの装備を強化しよう。エンジンは早めにレベルアップするとよいぞ。エンジンが良くなるとクイックモーションの値が高くなり、敵が攻撃をしてくる前に３ターン分の攻撃をしてしまうことも可能になる。そうなればダメージをうける心配はなくなるわけだ。ステージ３に行くにはレーザーソードを手に入れておくとよいぞ。

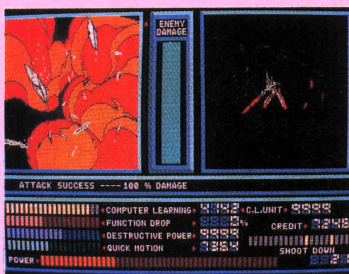
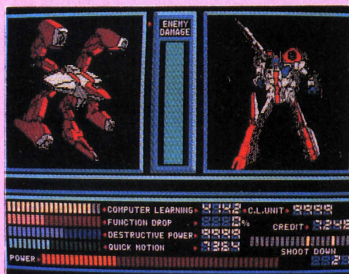
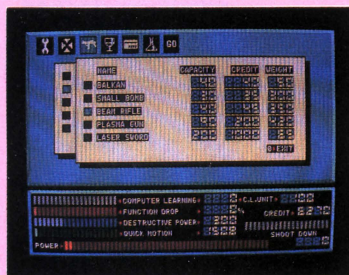
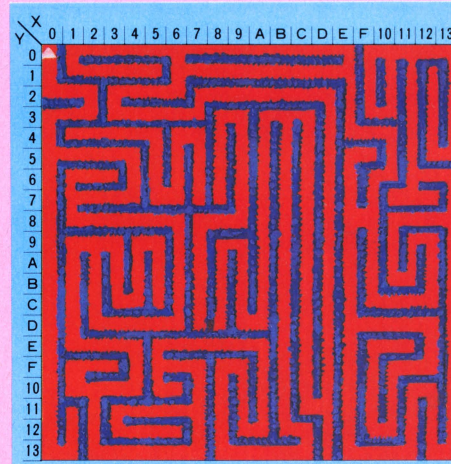
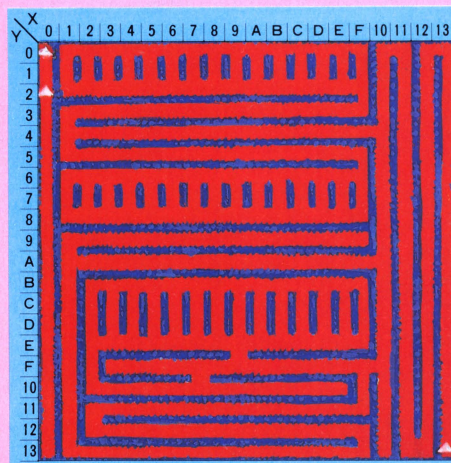
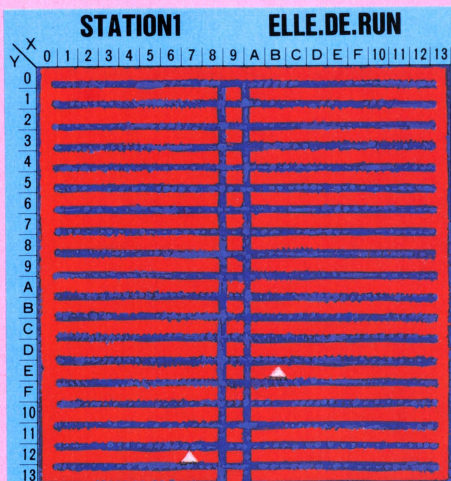
『ブラスティー』の見どころの毎秒10コマのアニメだけど、ＦＭ音源の効果音で雰囲気バツグンだよね。ブラスティーの武器それぞれにアニメーションが用意してあって、これがまたカッコいいんだよね。個人的にはソードを使う時が一番好きだな。これこそロボットアニメの世界って感じがしてね。敵メカにも攻撃パターンが２、３種類のアニメーションで用意されている。でもこれはディスクが２ドライブないと見られないぞ。バグレスはブラスティーの攻撃が強いと、シールドで身を守ろうとするんだよね。これがまたかわいいというかいじましいというか、本当にやっつけちゃっていいのかなと思ってしまうんだよね。でも一部のＲＰＧみたいにカルマが上がったり下がったりという複雑なことはないから情無用で撃ち落としてしまいましょう。

▲バグレスの改良版、アグレスだ！

▲まずはBOMBで攻撃

▲シールドで身を守れ！

17 ランスのシューズの先にはカッターナイフが仕こんであり、それは見事にエンジェルののど元を切りさいた。ドッと前に倒れるエンジェル。と同時にキャサリンの催眠術がとけ、ランスはようやくぬくことができた。これでモローの四天王は全員滅びた。**47**へ。

ステージ3:ソード1発！

ステージ3のバブレイはちょっと 手強い相手だけど、レーザーソードさえあれば1発で撃破できる。だからといってシールドを使わないでいると、中には強いヤツもいるのでやられてしまう。敵メカは外見が同じでもレベルの高いヤツがいるんだ。今まで一撃でたおせたものが9ターンぐらいかからないとやっつけられなかったりするんだ。

このステージにはコミューンのステーションのリヒトホーンがある。ここでは武器の売買ができるので、もうオンディーナにもどる必要はないね。敵をたくさん撃ち落としてブラスティーの装備を強化させよう。武器には5つの種類があって、それぞれ1つずつしか装備することができない。だからレーザーソードからアルファソードへパワーアップしようと思ったら、まずレーザーソードを売ってからアルファソードを買わなければならない。売る時は買った時の約半値になってしまうけど、せっかく買った武器をムダにしなくてすむ。強い武器はゲームが進むにつれて順次開発されることになっているので、シューターのときに使用できるファイターランチャーなどはなかなか手に入れることができないよ。

▲ブラスティー強し！

▲バブレイ登場！

▲再び装備を整えよう

ステージ3にはいたるところにメッセージが隠されていて、今後のゲーム展開を暗示させるものが多い。それらによると、(おっとここから先は読みたくない人は読まない方がイイぞ)この閉宇宙は何者かによって創られたものであり、現在はコミューンが統治を行なっているんだそうだ。コミューンとは何者か、インバースは正義か悪か。これらのメッセージを読むためには、ステージ3を隅から隅まで探険しよう。それとともにレベルアップもできるはずだ。

ゲーム中にはBGMが流れているんだけど、これがゲームをもりあげてくれるんだよね。えっ旧88やマークⅡにはFM音源がないから関係ないやだって。でもご安心ください。付属のソノシート(なつかしい響きだね)にはシンセをフルに使ったテーマ曲が入っているんだ。約10分の曲だけど、ちゃんとステレオになっていてこれがまたカッコいいんだ。これをテープにとってガンガン鳴らしながらゲームを楽しもう。

18 もがけども、ビクともしないランスの力にアドリアンは観念した。「私の負けだ。さあ、殺すがいい」「無抵抗の女を殺すほど俺はヤボじゃない」思わぬランスの優しさにホロッとするアドリアン。いいムードなので、唇を重ね胸をさわるのなら59へ。おでこに軽くキスをして黙って去っていくのなら16へ。

ステージ4：敵の群を突破せよ！

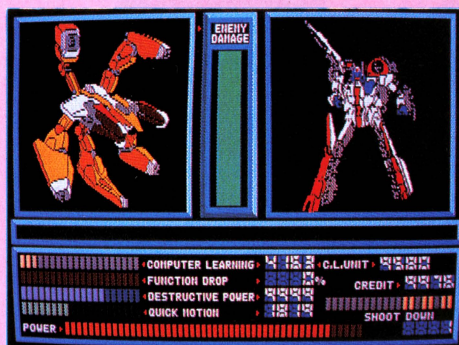
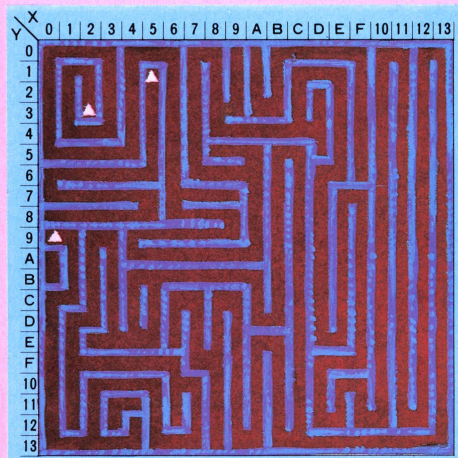
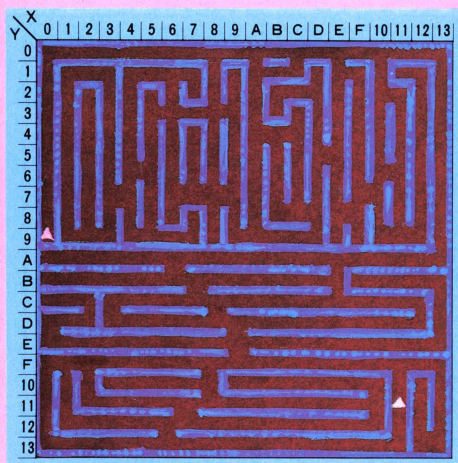
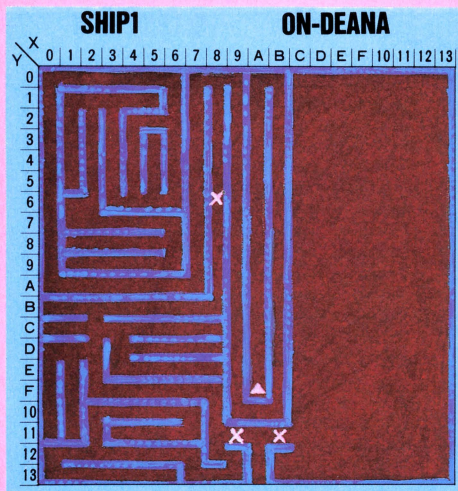
ここはこのゲームの最初の難関だ。クラブレイがうじゃうじゃいるんだよね。ビームライフル程度ではちょっと倒せない。アルファソードがないと難かしい。でも敵をたおせば、それだけコンピューターラーニングの上がる量も大きいので、レベルアップをはかるにはもってこいの相手だ。クリーンヒットがきまると、コンピュータラーニングが、ふだんの4倍くらいの値で上昇するぞ。クリーンヒットをきめるには、攻撃力やクィックモーションが重要な要素になるので、これらの値を上げておくことも大事だ。クラブレイをどんどん倒して、ブラスティーの装備をパワーアップしよう。手に入る最上の武器を装備しておかないと、先に進むのは難かしぞ。

ここまできたらダメージに気をつけよう。コンピュータがダメージをうけると、コンピュータラーニングユニットが失なわれていく。せっかく上げたコンピュータラーニングが減ってしまうことにもなる。そうなるとブラスティーの攻撃力が下がって敵にやられやすくなってしまう。できるならコンピュータラーニングユニットは最大限装備して、ダメージに備えた方がいいぞ。

あとはエネルギーの消費に気をつけよう。ガンナーのままで移動するとエネルギー切れでゲームオーバーになりかねない。シューターで移動すればエネルギーはほとんど消費しなくてすむ。でも敵に出会うとガンナーへの変形で1ターン消費してしまうので、戦闘時に不利になる。充分レベルアップをして、1発で敵を倒せるくらいまでになればいいんだけどね。最初のうちは燃費の悪さ覚悟でガンナーで移動し、エネルギーがなくならないうちにステーションで補給しよう。

ステージ5に進むには、クラブレイの群を突破しなければならない。ここで役にたつのがオプションのパーティクルだ。これは妨害装置で、敵の出現率が約2分の1になる。これを使ってクラブレイの群を突破しよう。

難関を切りぬけると2つのゲートがある。1つはステージ3への一方通行のゲート。もう1つが最後のステージ5への通路だ。これを通ってクライマックスのステージ5へGO！

SHIP1　ON-DEANA

▲クラブレイがうじゃうじゃでてくる

宇宙空間とステーションの関係図

宇宙空間	ステーション	中立サイド
1F	オンディーナ	
2F		バルバウス
3F	リヒトホーン	フィールホーク
4F		タルカス
5F	リベリオン	エル・ド・ラン

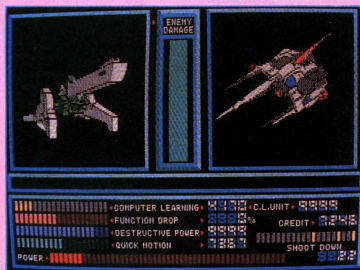
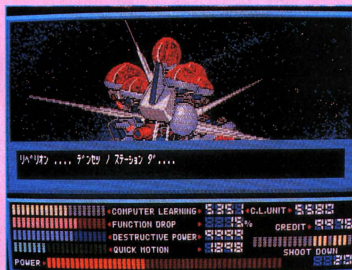
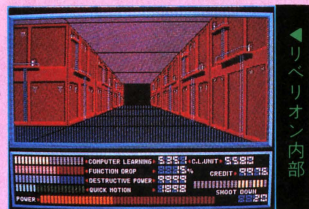
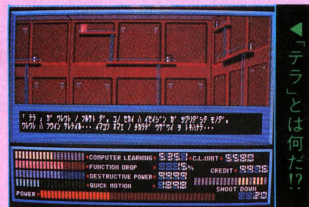
19 手探りしながら後ずさりするランスを、エンジェルがジワジワと追いつめる。その時「待ちなさい！」とルーシアの声。ルーシアはスティックが頭に当たったとき、ショックで催眠術がとけたのだ。二人はかまえあう。このままルーシアを戦わすのなら**08**へ。スティックを渡すように要求するのなら**96**へ。

ステージ5：ファイナルスペース

最後の閉宇宙。このゲームの結末を左右する大事なステージだ。この空域はインバースの勢力下にあり、敵メカのクラスターはやたらと強いときている。特に体当たり攻撃は不気味だ。おまけにワープゾーンがところどころにあったりして、今までのように簡単にはいかないぞ。燃量が残り少なくなってきているハズなので、とにかくコミューンのステーション“リベリオン”へ向かうことにしよう。

ステーション内ではシューターで移動するのが便利だ。行きどまりや分岐点までオートパイロットで一気に進むことができる。マップと例の隠しコマンドさえあれば迷子になることもないね。

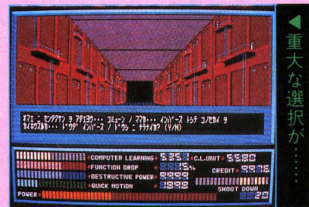
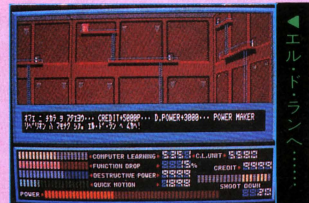
ここでキミは重大な選択をせまられる。もうわかっていると思うけど、この閉宇宙を支配しているのがコミューンだ。コミューンを倒せばこの閉宇宙を解放することができる。コミューンについてインバースを倒すか、インバースについてこの閉宇宙を開放することに挑戦するかの2通りの結末を選ぶことができる。つまりこのゲーム2回遊べるというわけだ。

最後にひとつ注意をしよう。インバースにつくともらえるパワーメーカーは1回しか使えない。使う時をよく考えてからにしようね。

◀リベリオン内部

◀「テラ」とは何だ!?

◀重大な選択が……

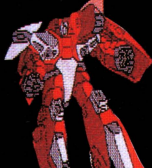
◀エル・ド・ランへ……

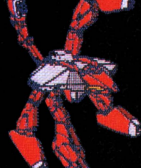
▲強敵！　クラスターだ!!

▲リベリオンが眼前に！

宇宙空間をさまよう強敵たち！

AGRESS アグレス

格闘戦用の人間型メカだ。レーザーソードと体当たりで攻撃してくる。でもブラスティーのバルカンなら一発で倒せる。

BAGRESS バグレス

アグレスの改良版。足にブースターを装備し、高速移動が可能。シールドも装備しているがビームライフルには弱い。

BUBRAY バブレイ

非人間型メカ。４門のレーザー攻撃はなかなか手強いぞ。ステージ３以降に出現。レーザーソードさえあれば恐くない。

CRUBRAY クラブレイ

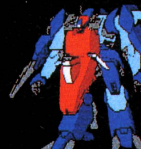
バブレイにミサイルランチャーを装備し、パワーもアップされている。こいつを倒さない限りステージ５には進めない。

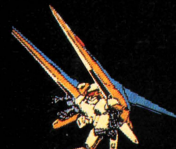
CLASTER クラスター

戦闘機型メカ。高機動性を生かして体当たりとビームで攻撃してくる。ステージ５での強敵となる。気をつけよう。

DAGLASTER ダグラスター

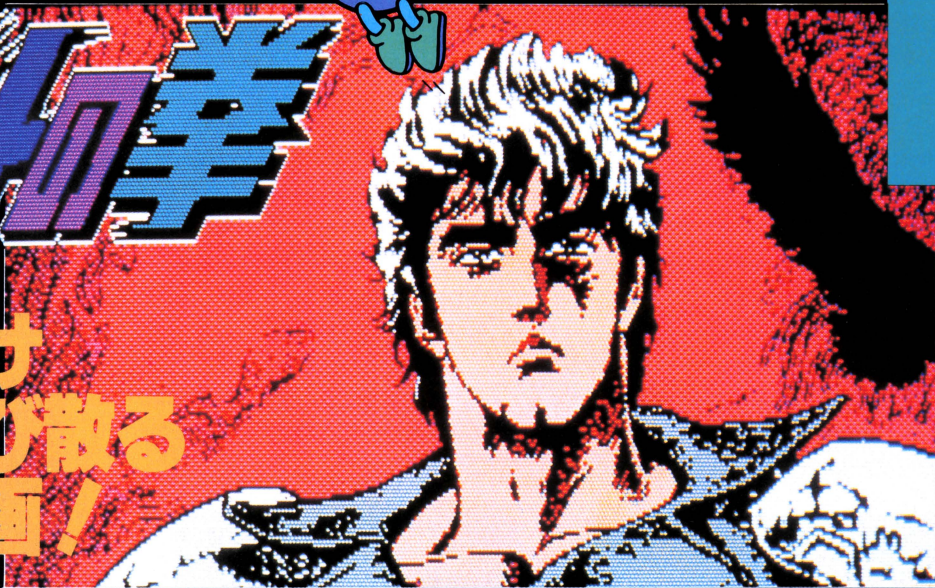
クラスターの改良版。ミサイルランチャーと腕を装備し、格闘戦もできるようになった。ステーションの３Ｄ迷路内に出現する。

E.D.D イー・ディー・ディー

本格的な人型格闘戦メカ。ビームライフル、ビームサーベルを装備し、ブラスティーの強敵となる。ゲームのラストの方で出現。

ELIXEN エリクセン

変形可能の戦闘機型メカ。全メカ中、一番かしこい。ビームライフル、ビームサーベルを装備した最強のメカだ。

20 だが、フリーバーはエンジェルの催眠術にかかってしまい、逆にルーシアを襲った。そしてランスにも襲いかかるのであった……。　END

北斗の拳

肉が裂(さ)け 頭が飛び散る 過激動画！

19XX年。地球は核戦争による破壊と深刻な放射能汚染にさらされていた。が、廃虚とガレキの中、人類は死滅していなかった。そして、世界はひたすら力だけが支配する焼肉定食、もとい、弱肉強食の乱世になっていた。ご存じ「北斗の拳」のアドベンチャーゲーム。主人公は愛と勇気と不機嫌の男、ケンシロウだ。

話の内容はケンシロウの婚約者ユリアをめぐる、南斗聖拳の使い手・シンとケンシロウの闘い。やはり女がらみというのがパソコンゲームの基本だ。お話は回想シーンから始まる。

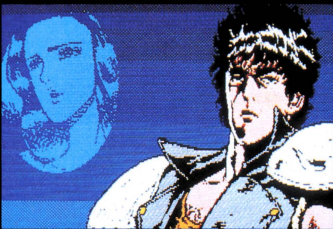
「強さを生むのは欲望だ。ケンシロウ、お前にはそれがない」

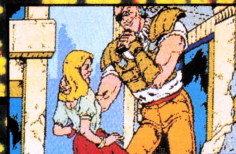
「うう、ぐぐぐっ」

ってことで、ケンシロウはあっさりやられたあげくに、ユリアを奪われてしまうのである。

ここで普通の男だったら「ま、いいか。負けたんだし」と、あきらめるところなのだが、やっぱりケンシロウにも欲望があったわけで、ユリアを取り戻すべく、サザンクロスの街に向かうのである。

「どうするんだい、ケン」

ってな調子でゲームの幕は切って落とされる。原作に忠実に、ケンシロウはバット少年とともに旅に出ているのである。コマンドはメニューから

秘孔モードで戦うケンシロウの勇姿!!

ゴミ捨て場では、まずロープを取ろう。あと、○○もきっと役にたつヨ

コイツが車の持ち主。体のどこかにカギを隠してるハズなんだけど……

隠し井戸があった！でもコイツを倒さなきゃ水は手に入らない

21 「俺はデカパイよりもデカマンの方が好きだぜ」とランスは下半身に血を集めてハメハメスッポン攻撃にうつった。だが、ボムスンのオマ○コは予想以上に大きく、ランスのチ○ポをもってしても、スカスカしてまるでキキメがなかった。あっ気にとられるランスを、ボムスンが上から押しつぶして圧殺した。　END

同じものを何度もよーく見るのが、ゲームのコツなんです

の選択式で、テンキーからの番号選択。ケンシロウがバットに指示を出すという形をとっている。たとえば「はいる」、「井戸」とコマンドを選択していくと、バットが井戸の中に入って、「うわっ、まっくらだぜ、おっ、ここにヘンなものがあるぜ、どうするんだい、ケン！」。

というふうに聞いてくる。要するに調べものとかそういうささいな作業はすべてアシスタントのバットにやらせるのである。北斗神拳の継承者ともなると、あんまりチョコマカ動き回らないのである。バットのほうもいろいろとこき使われてアタマにきているのかどうか、こっちがもたもたして同じ所を行ったり来たりしてると、

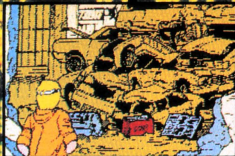
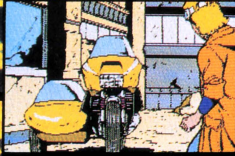
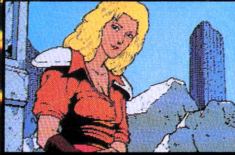
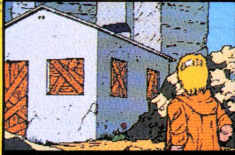
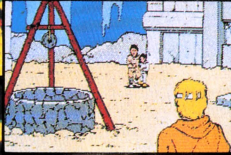
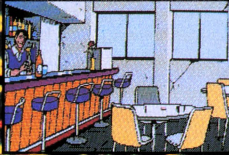
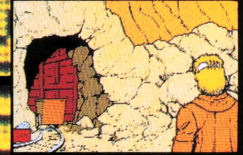
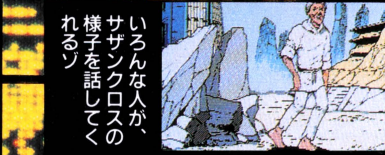
「チェ！　またここかァ」とか、

「ねェ、ケン、もうここにはなんにもないとおもうヨ。はやくこんなとこはオサラバしてサザンクロスにいこうぜ」

とか、小生意気なこと言ってくる。このあたりは、ううん、なかなかどうしてスグれたセンスを感じてしまう。

ついでにバット少年についてもうひと言。このガキが頻発するセリフ、「どうするんだい、ケン！」の「ケン！」が「クソ！」に見えるのはどうにかならないものだろうか。年端もいかないガキにここまで言われると、いかに子供好きのオレ(ケンシロウ)とて、口が「へ」の字になってくる。ただでさえ原作者の手抜きで顔に表情が乏しい(ま、ゴルゴのおっさんほどじゃないけどさ)と言われているオレだ。そこんとこはなんとかしてほしいもんだぜ。

さて、じゃあ、ケンシロウはなんにもしないのかっていうとそんなことはない。ちゃあんとやるんだから心配しっこなし。何をかって？　決まってるだろ、闘いだよ、闘い。これっきゃできないんだから、ケンちゃんは。むかし洗濯屋さんをやってたんだけど無愛想そうすぎてクビになったんだから。

22 スティックがランスめがけて振り下ろされるが、ルーシアがモローの足にアタックしたため直撃をのがれることができた。怒ったモローはルーシアをつかまえる。68へ。

あくまで手強い9人の敵。正しい秘孔はどれだ？

旅の最終目的はサザンクロスに行って、にっくきシンを倒し、ユリアを取りもどすことなんだけど、その前にケンシロウとバットはいろいろと物を拾ったり、情報を集めなきゃならない。と、ここまでは普通のアドベンチャーゲームと同じなんだけど、こっから先がチョット違う。

旅をしていると、やっぱり敵が出てくる。ここでようやくわれらがケンシロウの出番がやってくる。つまり闘いだね。で、闘いが始まると画面はガラリと変わって「秘孔モード」になる。秘孔については知ってるね。要するに「急所」、またの名を股間ってね。（笑）

秘孔モードの部分にはアクションゲームの要素を取り入れてある。画面右にケンシロウ、左に敵の姿が表示される。ケンシロウの手はゆらゆらと動き、敵の体には秘孔を示すポイントが表示される。ここで敵の秘孔を2つ突けば勝ちってわけだけど、敵にしたって黙って秘孔を突かせてはくれない。敵の攻撃を避けながら、「ここだァー」と思う秘孔を素早く突かなければならない。しかも秘孔を突くチャンスは2回しかない。つまり、たくさんある秘孔の中から正確に相手の弱点となっている秘孔（2つしか正解はない）を攻撃しないといけない。あてずっぽうで突いていたんじゃとても勝てないってわけ。

敵は全部で9人出てくるんだけど、それぞれ弱点の秘孔は違っている。どの敵のどの秘孔が弱点なのかは、旅の途中で発見していくか、闘いの場で偶然発見するしかない。

CLUB
●クラブ
井戸を守る男。秘孔のひとつは顔の真中あたりにある

EYEPACH
●アイパッチ
コイツの秘孔、1ヵ所は手の甲にある。もうひとつは？

TRIO
●三人組
3人のうち2人を倒せばいい。頭をねらってみよう

JACK
●ジャック
出ました、砂漠の怪人。腕の近くをねらってみよう

HEART
●ハート
みにくいお腹だねー。死ぬまぎわの言葉をよく聞くこと

KONG
●コング
サザンクロスで最初に出くわす。ひとつは顔をねらう

DIA
●ダイヤ
死体置き場の番人。頭部のあたりに急所がひとつある

SPAD
●スペード
宮殿の入口を守る門番。倒したら死体をよく見ること

SHIN
●シン
シンの弱点も、ちゃんと情報を集めた人ならわかるゾ

23 ランスはモローに飛びかかる。しかし、全身をエクトプラズムにとりつかれ、身動きできなくなったところを剣で切られてしまう。 **END**

なんてったって敵の死にザマが一番小気味よい

というわけで、ケンシロウの旅はサザンクロスを探す旅でもあり、秘孔を探す旅でもあるということになる。

この秘孔モードのおかげで、コツコツものを拾うばっかりの乞食アドベンチャーゲームから脱皮しているといってもいいね。

でもこのゲームをやっていて気持ちイーイのは、はっきり言っちまえば敵の死にザマ。これにつきる。1人目、2人目あたりは「うベェーごぼ」とか言いながら血吐いて死ぬぐらいだけど、3人、4人とゲームが進んでいくと敵の死にかたもだんだん凝ったものになっていく。

「へっ、どうした。ぜんぜんきかねーぜ」

と、ひとまずツッぱってみせてから、

「うっ、うごぼっ、な、なんだこれはっ」

と、目を見開いて、

「げおんべべべー、たすけて、ぐれェーー」

てなぐあいに死んでいくのである。しかもこの時のグラフィックがスゴイ。頭がバーンと破裂して、血が飛び散るんですねェ、リアルタイムで。いやあ気持ちがよいのよくないのって、全身鳥肌ものですぜ、だんな。

9人目の敵はいわずと知れたシンである。婚約者を奪った憎い男である。この男を倒して、ユリアと会いたい一心でケンシロウは旅に出たのである。

しかし、8人の敵を倒してサザンクロスの街に着いても、シンの宮殿に入るのにひと苦労だ。しかもこいつをなんとかクリアしても、さらに大きな難関がひかえている。神殿の中に入ると4つの仁王像が立っているばかりで、そのうしろの扉はかたく閉ざされているのである。あたかも恋人から引き離されたユリアの心のように(なーんてね)。

この難所を切り抜けるためには、その前に街で情報をしいれておかなければならない。そして、謎のようなその言葉から、頭を働かせて推理しなければならない。つまりナンだね、力がすべてを支配する弱肉強食の世界から、アタマがすべてを支配する愚肉賢食の世界に一歩話が進んでいるわけだ。くれぐれもここで挫折しないように。

さあ、いよいよシンとの闘いだ。言うまでもないことだが、シンは強い。秘孔を3つ突かないと勝てない。とはいってもここまでくれば、もう大丈夫。根気よくやれば必ず勝てます。

シンが死んだあとのラストシーンはいささかお涙もの。シンを抱いたケンシロウの姿を夕陽が染めていく……

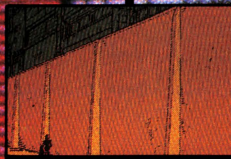
え、ケンとユリアはどうなるかって？わかんないね。しょせん、男と女だし。

サザンクロスの町

このスタンドでは、大変重要な情報がたくさん手に入る

こいつを倒してから、もう一度スタンドにもどってみるとと？

壁があって、ロープがあったら？ 当然登るんですよネ、ハイ

おっと！町に入ったとたんに敵サンのお出迎えだ

ガランとした町の中。ユリアはどこにいるのだろうか

死体置場の階段だ。とりあえず移動してみましょうか

思いきって中に入ってみよう。ケンならきっと勝てるハズ

あっ、シンの宮殿の扉だ。でもここでも別のカギが必要になる

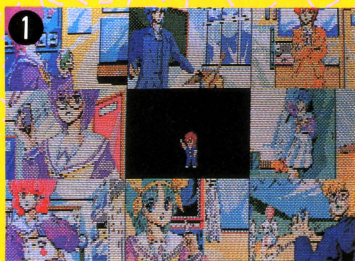
リンチの後、ぶら下げられた死体。これもシンのしわざだろうか

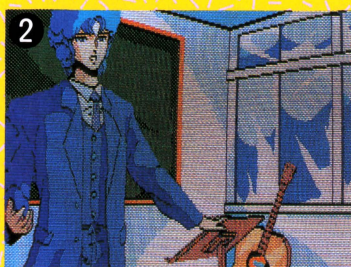
おっと最後の敵の登場だ。コイツが宮殿のカギを持っている

24 フリーバーはいったん急上昇して、すぐに猛スピードでアドリアンに向かっていった。そのまま体当りするのなら**43**へ。剣と剣とをぶつかりあわせるのなら**37**へ。ジャンプして空中から切りかかるのなら**46**へ。

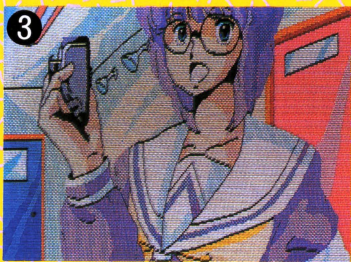
チェイング！ ウ～、アニメファンなら唯しも知ってる、健太のおたけび!! そのおたけびが、ゲームで再び登場。戦闘シーンもパワーアップし、会話の反応も豊か。さ～て、キータクラーとの闘いにキミは……チェイング！

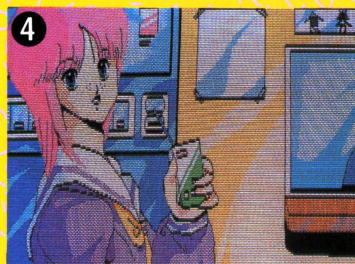
前作『ウイングマン』と同様、このゲームもまずは校舎の中を歩きまわって、冒険に必要な道具や情報を集めなければならない。校舎内で移動できる場所は全部で8ヵ所。その最初の8ヵ所（これをAパターンと呼ぶ）でやるべきことをやると、校舎内の風景が一変してBパターンに突入するんだ。それでは、AパターンからBパターンへの流れをHow To Winしてみよう。

Aパターン
桃子ちゃんのなくした物とは？

ゲームをはじめると、いきなり**写真1**のような画面がでてくる。これが、このゲームで移動するときに使用する「移動モード」なんだ。健太の形をしたカーソルを動かして、行きたい場所を指定するだけでＯＫ。たんなる移動でもこれだけビジュアルにしてくれるとウレシイね。

さて、まずは北村先生がいる音楽室に行ってみよう**(写真2)**。とりあえずは、ここでこのゲーム特有の会話モードやカーソル指定入力の練習をしてみるといいだろう。「はなす」と入力してから、「なにをしている」と打ちこむと、

「これからコーラス部の練習があるので、私はここにいるのだ」とちゃんと答えてくれるんだ。それ以外にも、ゲームに関係のないようなことにまでいろいろと答えてくれる。いつもながら『ウイングマン』シリーズは、こうした豊富な反応が楽しいネ。オッと、感心してばかりはいられない。北村先生にちょっとお世辞を使えば、大切なアイテムがひとつ手に入るんだヨ。

おつぎは、カーソル指定入力の練習だ。「みる」と入力してから、何も入力せずにただリターンキーだけを押すと、健太カーソルが画面上に現れて、見たい物を指定できる。たとえば、それで譜面台を指定してみると──ホラ、おもしろい物が見つかったでしょ？

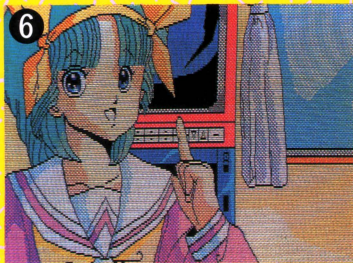
このカーソル指定の方法は、「みる」以外に、「とる」「あける」などのコマンドでも使えるんだ。

音楽室をクリアしたら、今度は新聞部の久美子ちゃんがいるシャワー室に行ってみよう**(写真3)**。ここでも、音楽室と同じように、会話モードでひとつ、カーソル指定入力でひとつ、のアイテムを見つけることができるんだ。どちらの品も、Bパターンへ行くために欠かせない物だから、忘れずに手に入れておくように。

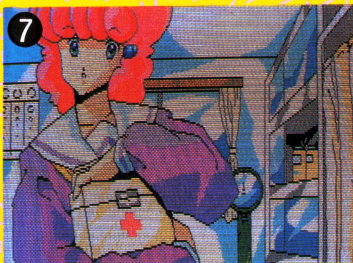
さあて、お金が手に入ったら、桃子ちゃんのいる食堂へ行ってみるべし**(写**

真4)。ここでそのお金をフルに使って、2つの物を買えばいいんだ。その2つのうちのどちらかひとつは、だれかにプレゼントする物で、もうひとつはBパターンへ持っていく物だ。まちがっても、両方ともだれかにあげたりしちゃいけないヨ。ところで、桃子ちゃんは、前作でピンクのノートをなくしていたのと同じように、今回も何かをなくしてしまって困っているようだ。それさえわかれば、Aパターン脱出も近いんだけど……。

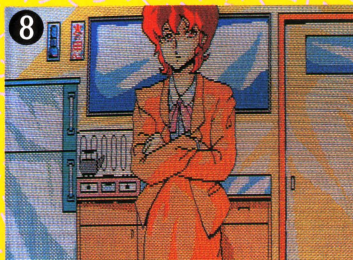
おつぎは、新体操部の練習がはじま

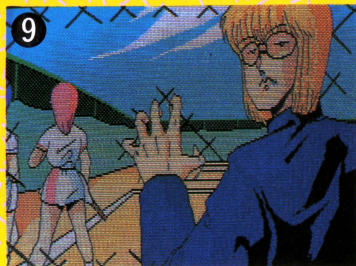
25 ルーシアは髪の毛めがけて剣を振り下ろす。しかしモローの髪の毛は固く、剣は真っ二つに折れてしまった。そして折れた剣の先が、ランスの胸に突き刺さってしまった。 END

る前の体育館に到着(写真5)。あおいさんがよりかかっている扉がどうにもクサイ! でも、扉にはカギがかかっているから、管理者からカギを借りてくるしかなさそうだ。管理者とはダレのことなのか、それはキミが会話をくり返すことによって捜してみてくれ。もっとも、そのカギを本当に使うのは、Aパターンじゃなくて……。

校内放送を行なう部屋、視聴覚室には、緑色の髪の毛をしたリロちゃんがいる(写真6)。話しているうちにわか

るんだけど、リロちゃんはとてもノドが渇いているのだそうだ。ここまで順序正しくやってきたキミには、もうどうすればいいのかわかったよね。それから、この部屋ではビデオテープを見つけることができるんだけど、近くにあるテレビは、コンセントがぬけてしまっていて、使うことができない。どうやら、この場はあきらめて、他の場所へ移動するしかなさそうだ。

つづいて、美紅ちゃんが救急箱をかかえている保健室に行ってみよう(写真7)。話によると、美紅ちゃんは保健委員なのだそうだ。この場面で体重計

を見たりすると、あおいさんから女の子らしいメッセージが! オッと、話がそれちゃったけど、この部屋ではアレを手に入れさえすればいいのダヨ。

そして、つぎはコワ〜イ松岡先生がいる宿直室(写真8)。やかん、懐中電燈、冷蔵庫など気になる物は多いけど、

それらはみなダミーの品だ。この場面では、松岡先生と会話をしていくうちに××が手に入るんだ。そうそう、つい前作と同じように松岡先生にアレをあげたくなっちゃうけど、ひかえておいたほうが身のためだヨ。

以上の場面でやるべきことをすべてやったら、テニスコート(写真9)を経由してから、食堂の桃子ちゃんに例の物をとどけてあげよう。Aパターンから脱出するためには、最低1度は全

場面を歩きまわること、そして必要なアイテムを集めることなどの条件を満たさなければいけないんだ。いずれにせよ、桃子ちゃんのなくした物をとどけてあげることが最大のポイントだ。

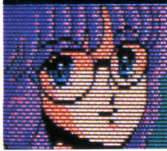
Aパターンを脱出すると、(写真10)のようなかわいい美森くるみちゃんがでて

きて、コーヒーブレイクとなる。

広野健太
このゲームの主人公。チェイング! と叫んでウイングマンに変身

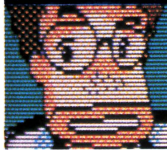
あおい
ポドリムスから来た少女。ディメンションパワーという超能力を使う

みく
健太のガールフレンド。新体操部に在籍しており、活発な一面ももつ

ももこ
ウイングガールズの一員。陽気な性格で、明るさをふりまいている

くみこ
新聞部に席をおく女の子。ウイングガールズの一員でもある

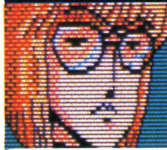
ヴィム
原作ではリメルの刺客だったが、今回はただの転校生として登場

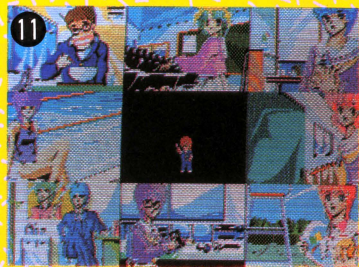
松岡先生
健太の担任の先生。怒らせると、とってもコワ〜イ

北村先生
北倉先生の代わりにやってきた先生。はたしてその正体は?

ふくもと
健太の友人。性格はいいヤツなのだが、異常なまでの食欲が難点

リロ
あおいを慕っている少女。その歌声は、だれをも魅了する

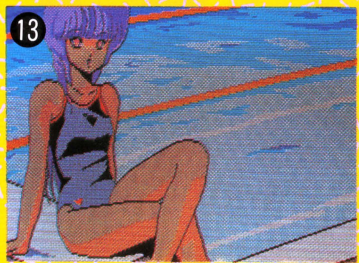
わたなべ
セイギマンのひとり。とはいうものの、性格の暗い、アブナイ人物

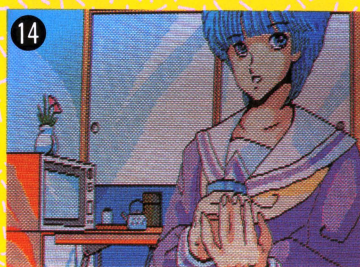
26 ルーシアは言われるとおり逃げていった。そしてランスはというと……、あっけなくしめ殺されてしまった。
END

Bパターン
リメルの陰謀をあばけ!!

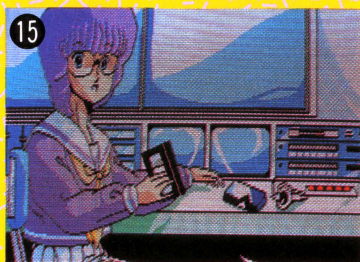
校舎内の画面がすべて変わったBパターン(写真11)。登場人物たちもみな

ちがう場所へ移動していて、Aパターンとはまたちがったトリックが隠されているにちがいない。このパターンでは、リメルの陰謀とは何なのかをあばいて、3次元人に化けているボドリムスからの刺客の正体を見破ることがキミの目的だ。

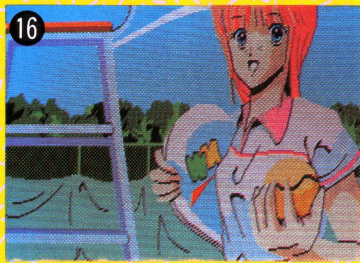
まず最初に行くべきなのが、福本クンのいる食堂(写真12)。彼はきつねう

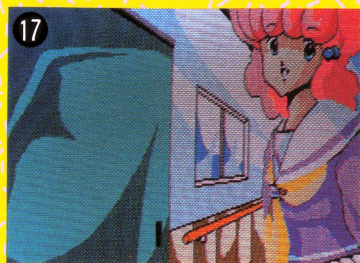
どんを食べているのだが、それだけではまだお腹がいっぱいにならないようだ。それならば、×××××をプレゼントしてやろう。お礼にと彼はとてもスバラシイ物をくれるんだ。それに、この場面にはもうひとつ大切なアイテムが隠されているヨ。

おつぎは、水着姿につられて、ついついやってきてしまった、プールサイド(写真13)。ここで「みる」をくり返

すと、なぜかカニが見つかる。でも、コイツは絶対に取ってはいけない。なにしろ､カニを持ったまま移動すると、1回につき1個ずつ持ち物が減っていってしまうからなんだ。したがって、このプールサイドの場面では、何もすることがないってわけさ。

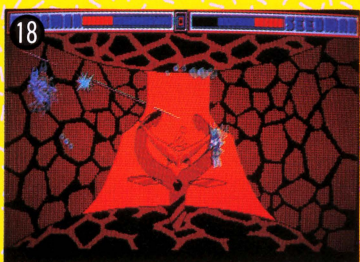
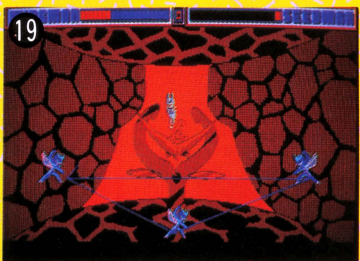
また、あおいさんがお茶を飲んでいる宿直室（写真14）でも、2つの物を

手に入れることができる。だけど、どちらもゲーム解決に直接は関係ないので、とくに行く必要もないだろう。パターンBはパターンAとちがって、べつに全場面を歩きまわらなくてもクリアすることができるんだ。

パターンBのカギを握る第一の場所、それがこの視聴覚室(写真15)。ここで

は、パターンAで手に入れたビデオテープを見ることができる。だけど、ここで本当にやるべきなのは、そんなことじゃなくて……リメルの陰謀の手がかりとなる物を見つければいいのさ。コンプティークを愛読しているスケベなキミになら、すぐにわかるよね？

つぎのポイントが、桃子ちゃんのいるテニスコート(写真16)。桃子ちゃん

に宿直室で手に入れた物をあげると、別の物をプレゼントしてくれるんだけど、それもゲームには直接関係ない。この場面でするべきことも、視聴覚室でしたことと同じなんだ。

そして、パターンBの最後を飾るのが、かわいい美紅ちゃんのいる体育館の場面だ(写真17)。パターンAでやる

べきことをやってきた人には、ここで何をしたらいいのかすぐにわかることだろう。ウ〜ム、リメルの陰謀の正体が少しずつわかってきたゾ。

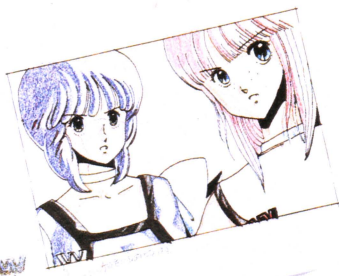
ザシーバと対決!!
デルタエンドを使え！

ザシーバの正体を見破ると、いよいよ待望の戦闘モードに突入!! ここでは、9種類のワザを駆使して、ザシーバを倒せばいいんだ(写真18)。戦闘モ

ードの攻略法としては、はじめのうちはソーラガーターを装着して、ひたすら堅実にスプリクト・フラッシュとビーム・フラッシュで敵を攻撃していればいい。そして敵の生命レベルが3以下になったときに、一気にデルタ・エンドで決着をつけるのだ（写真19）！

AVGのオプションとしては、とってもビジュアルでこった戦闘モード!! 「チェイング！」という声や、ウイングマンの勇姿をたんのうし、十分アクションゲームとしても楽しめるのだ。さすが、エニックスだね。

27 ランスはモローにタックルをくらわすが、まるでビクともしない。あ然とするランスの脳天にスティックが振り下ろされた。 END

特別公開

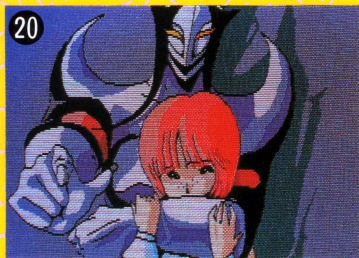
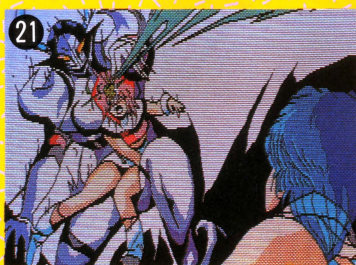
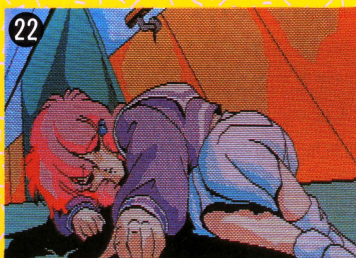
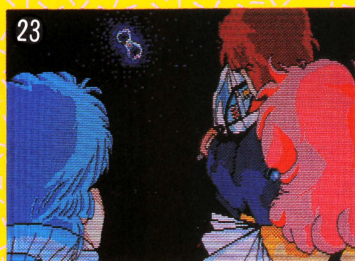
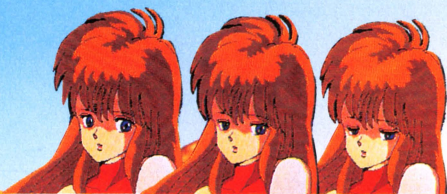
プログラマーはこの原画から画面を構成するのだ!!

オリジナル原画

下にあるのは、TAMTAM（ウイングマン2のプログラマーグループ）が、ゲーム画面を製作したときのもとの原画。このように一度絵をおこし、そしてこれから輪郭(りんかく)だけの絵をまたおこして、それをモニターにはりつけて、画面上で絵をつくるのだ。

モニター画面

舞台はポドリムスへ！

悪の帝王リメルを倒せ！

ザシーバを倒したと思って安心して桃子ちゃんや久美子ちゃんと話していると——なんと、ザシーバは死んではいなかった!! 桃子ちゃんを人質にとって、反撃をはじめようとしたのだ（**写真20**）。さあ、どうする、健太？

しかし、健太の判断を待つ暇もなく、何者かによってザシーバとともに桃子ちゃんまでが撃たれてしまった（**写真21**）!! いったいこれは夢なのか？ 本当に桃子ちゃんが死んでしまったのだろうか？ このへんは何も入力せずにただ画面を見ていくだけでいいんだけど、物語をよーく把握して、リメルの陰謀を見破ってくれ。

ふと気がつくと、美紅ちゃんが床に倒れこんでいた（**写真22**）。ここでは、どうにかして美紅ちゃんの意識を回復させてあげればいいんだ。美紅ちゃんはこの物語での白雪姫、目をさましてあげる方法といえば、おのずとわかるよね。

そしていよいよ健太、あおい、美紅の3人は、ウイナアに乗って、ポドリムスへと向かった（**写真23**）。ついに舞台はポドリムスへと移っていくのだ。果たしてリメルはどこに？ そして、キータクラーはいつ出現するのか？ 数々の謎を解き明かして、感動のエンディングが見れるかどうかはキミの手にかかっているのだ!! （文/山下 章）

今回の主人公は超美少女のクリス！

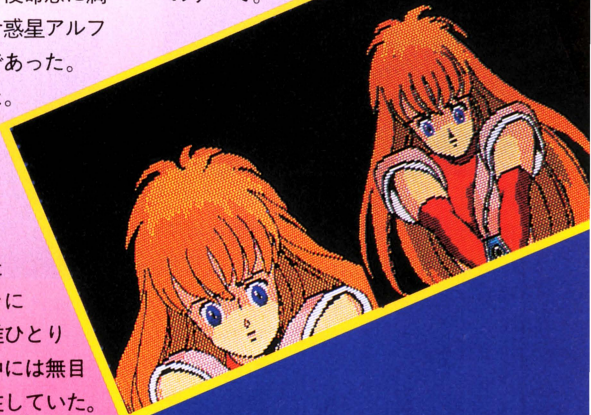
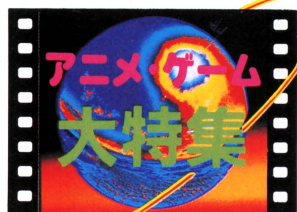
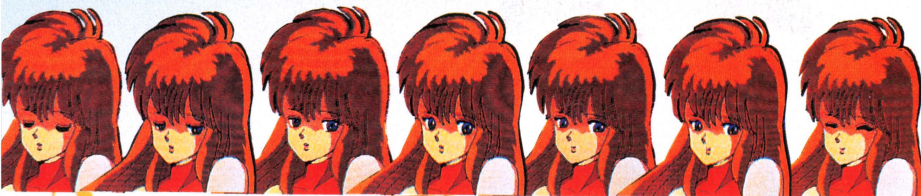
今回もやってくれたぜSQUAREさん！ のっけから！（びっくりマーク）の連続だけど、ともかくすごいよ、このアニメ処理のすごさは。おっとと、いきなりあわてないで、まずストーリーを紹介しちゃおう。

21世紀の間に太陽系内の探索をしつくしてしまった人類は、開発の目を太陽系の外に向けた。その目的地として選ばれたのがエリダヌス座イプシロン星系の惑星アルファであった。しかし、そこまでの道のりは当時の技術では、最高速の宇宙船でも数百年かかる距離であった。人類は、その距離と時間の障害を乗り越える唯一の手段として、巨大宇宙船を建造した。その中にひとつの社会を形成し、世代交代を進めながら目的地にたどりつこうとした。

そして西暦2101年、人数初の恒星間宇宙船ダイダロスは希望と使命感に満ちた何万人もの人々を乗せ惑星アルファへと旅立っていったのであった。

そして数世紀が経過した。もはや、出発時の人間はひとりもおらず、船にいる人々は宇宙船で生まれ、育ち、船の中と宇宙しか知らず、遠く離れた地球、そして惑星アルファに夢や希望を見いだす者は誰ひとりとしていなかった。船の中には無目的で怠惰な日常だけが存在していた。

そのなかで、今、ひとつの物語が始まろうとしていた。船内の市街を見下ろす小高い丘にたたずむ長い髪の美少女。彼女の名はクリス。それが彼女の記憶のすべて。

29 激しいベッドの上での攻防が続く。だが突然ランスのケツに激痛が走った。なんと、いつの間にかモローのあそこにはチ○ポが生えており、それがランスのケツに挿入されたのであった。「ふふふ。私は雌雄共有体なのさ」モローは薄笑いを浮かべながらひと突きを入れた。「あへっ」とランスはいってしまった。ランスの負け。 **END**

みごとなアニメーションに注目！

あはは、またびっくりマークを使っちゃった。だけど、本当にすごいんだぜい。「ブラスティー」のときもすごかったけど、あれはあくまでもメカのアニメーション。今度のは美少女キャラが魅力たっぷりにアニメしてくれるんだから、もう最高。

特に圧巻なのが、下に連続写真にしてある、レーザーガンを射つシーン。彼女の表情に注目。いかにも感情を込めて射ってるっていう感じがするだろ。

それに、上に飾ってある、オープニングの時のクリス、目がクリクリといろんな方向を見て、その可愛さったらない。はっきりいってボクは、このオープニングでホレたね。

でもってアニメしているのは、この画面だけじゃないんだな。はっきりいってほとんどの画面にアニメ処理がほどこされているんだ。そのなかでボクが気にいったのは列車に乗っているヤツ。クリスが窓にもたれかかるようにして外をみていて、窓の外を光が流れている。アニメ処理しているのは、窓の外を流れる光だけなんだけど、これがすごくうまいんだよね。へたになんでもかんでもアニメしちゃうんじゃなくて、うまくポイントをおさえている感じっていうところだね。

それから、こちらはどっちかというとコンプティークおとくいの裏ネタなんだけど、「アルファ」では、最近のゲームではやりの隠れキャラが、やっぱりという感じで登場する。それもムチャクチャたくさんあって、はっきりいって、こっちもほとんどの画面に、隠れキャラが登場するようになっているくらいなのだ。そのなかから、特別に少しだけお見せしてしまおう。ただし、どうやって出すのかは、自分で探してくれ。くれぐれも、隠れキャラ探しに夢中になりすぎないよう気をつけて。

隠れキャラ発見！

◀なんなんだ、なんなんだこいつ

◀あれ、かわいい白い犬がいる

◀あはは、ハタぼうクリスだ

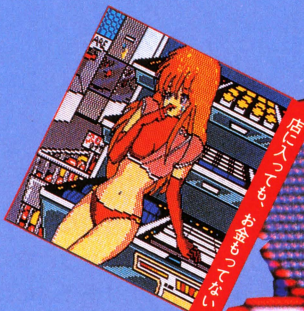
◀画面のまんなかをよく見て！

◀人通りがないはずなのに

30 ルーシアはどうしていいか考えている。ランスにとってのカンフル剤とは、直接ヌードを見せてもらうことか、「私のバージンはいらないの!?」とカツを入れてもらうことか？　さて、ランスはどっちをルーシアに頼む？　ヌードなら48へ。カツを入れてもらうのなら12へ。

丘のうえにたたずむクリス

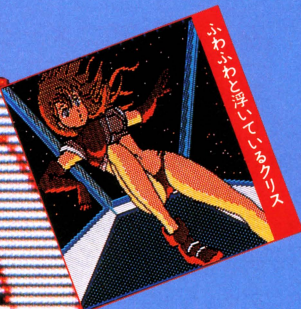
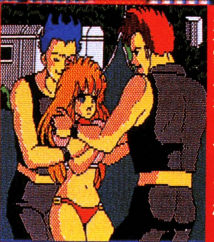
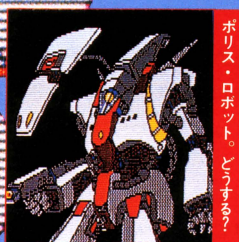
宇宙船の司令室だ

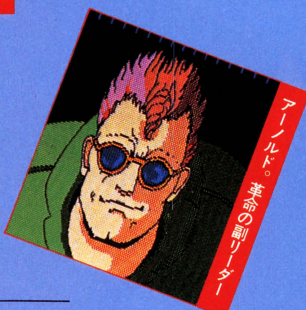
革命騒ぎに混乱するひとびと

店に入っても、お金もってない

マーケットには人通りもない

ふわふわと浮いているクリス

ここに来るまでが一苦労さ

革命家につかまってしまった

ポリス・ロボット。どうする?

誰がこんなひどいことを……

アーノルド。革命の副リーダー

はたしてクリスにあたえられた使命とは?

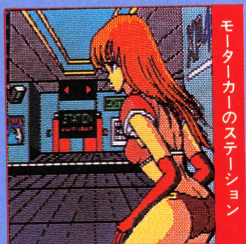
ALPHA

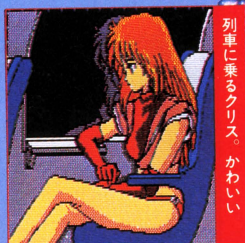
では、いよいよゲームシナリオへと足を踏み入れてみることにしよう。

最近のアドベンチャーに見られるパターンのひとつとして、主人公が何をすべきかわからないものがある。この「アルファ」も同様に、クリスが何をすべきかはわかっていない。彼女の目の前で起きた革命を助けるべきなのか、失敗させるべきなのか、それとも彼女の使命は革命とは全然関係のない別なことなのか。それはおいおいわかってくることと思う。いずれにしてもストーリーの中に大きなながれがあって、それにそうように展開されていくようになるので、最初から目的を持つ必要はないんだけどね。

ここで、ゲームを始めたばかりのサワリのところだけHow To Winしてしまおうね。

彼女は町を見下ろす小高い丘にたたずんでいる。すると突然眼下の町で爆発が起きる。当然クリスは事件に関心をもって町へと下りていく。町では人々が革命騒ぎで大混乱している。おかげでショッピングセンターには人影もない。また、町と町の間はリニア・モーター・カーが走っている。ここらへ

31 突然モローの髪の毛が、触手となって伸びはじめ、ランスの体をがんじがらめにする。ルーシアは剣を振り上げて助けようとした。「危ない! 来るな!」とルーシアの助けをこばむのなら**09**へ。髪の毛を切ってもらうのなら**25**へ。

モーターカーのステーション

なんて、あられもないかっこう

列車に乗るクリス。かわいい

このキカイは……ナイショだよ

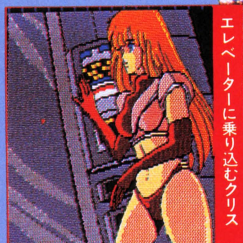
なに、このディスプレイは？

エレベーターであがるクリス

釈放されたクリス。かわいそう

どのエレベーターを選んだらいいか？

彼が革命派のリーダーだ

ポリス・ステーションを出る

エレベーターに乗り込むクリス

このドア、どうやったら開くの？

本日発売

んでは、いろいろとコマンドを入れて調べてみよう。隠れキャラの出てくる可能性も高いよ。んでもって、あんまりやっちゃいけないことをするとポリス・ロボットにつかまってしまう。気をつけて。とはいっても最低でも1度は警察のお世話になるんだけどね。それから革命派との接触。これもしっかりやっておこう。味方か敵かはわからなくても、正体を知っておかなくちゃね。

あんまり教えちゃうと、おもしろくなくなっちゃうから、ここまでしか教えないけど、がまんして欲しいな。そのかわりに特別大きなヒントをひとつ。このゲームのタイトルの意味をよく考えて、ということさ。どう、なかなかしゃれたヒントでしょ。

このゲーム、しいて問題点をあげるとするなら、メッセージが読みづらいってことかな。入力のほうはずいぶん良くできているけど、小さいうえにカタカナばかりなんで少しタイヘン。

ところで、パッケージのイラスト、前のページにも使っているんだけど、いのまたむつみが描いたものなんだよ。気がついた？

32 必死にアドリアンの剣をかわすランス。「伸びよ、タートル！」スティックは急に伸びてアドリアンを馬から突き落としてしまう。「おのれ〜！」怒りの表情で再び襲ってくるアドリアン。剣とスティックが激しくぶつかり、二人は力で押しまくる。男のパワーで一気に押し切るのなら**81**へ。はじき飛ばしていったん離れるのなら**58**へ。

How TO Win

この連載も、いよいよ佳境の第3回目。今回はゲームの謎解きの部分を中心にお送送りしよう。困っている人は必見だぜ!!

第3回

カギがなくちゃゲームは進まない！南東の町、リムルダールをめざせ!!

Hello！　みんな、もう「ドラゴンクエスト」はどのへんまで進んでるかな？　発売して1ヵ月もたっているから、中にはもう解いちゃったという人もいるだろうね。そういう人も、まだ解けないで困っているという人も、この連載をじっくりと読んでみてくれ。きっとまだキミの知らない新しい事実が発見できると思うヨ。

さて、先月号までで このゲームでは自分のキャラクターを鍛えることがなによりも先決だということが、わかってもらえたと思う。ひたすら敵を倒して経験値をかせぎ、自分のキャラクターをレベルアップさせる――この単調な作業なしでは、竜王を倒すことは絶対に不可能だ。めんどうくさがらずに、とにかくモンスターを倒しつづけてくれ。

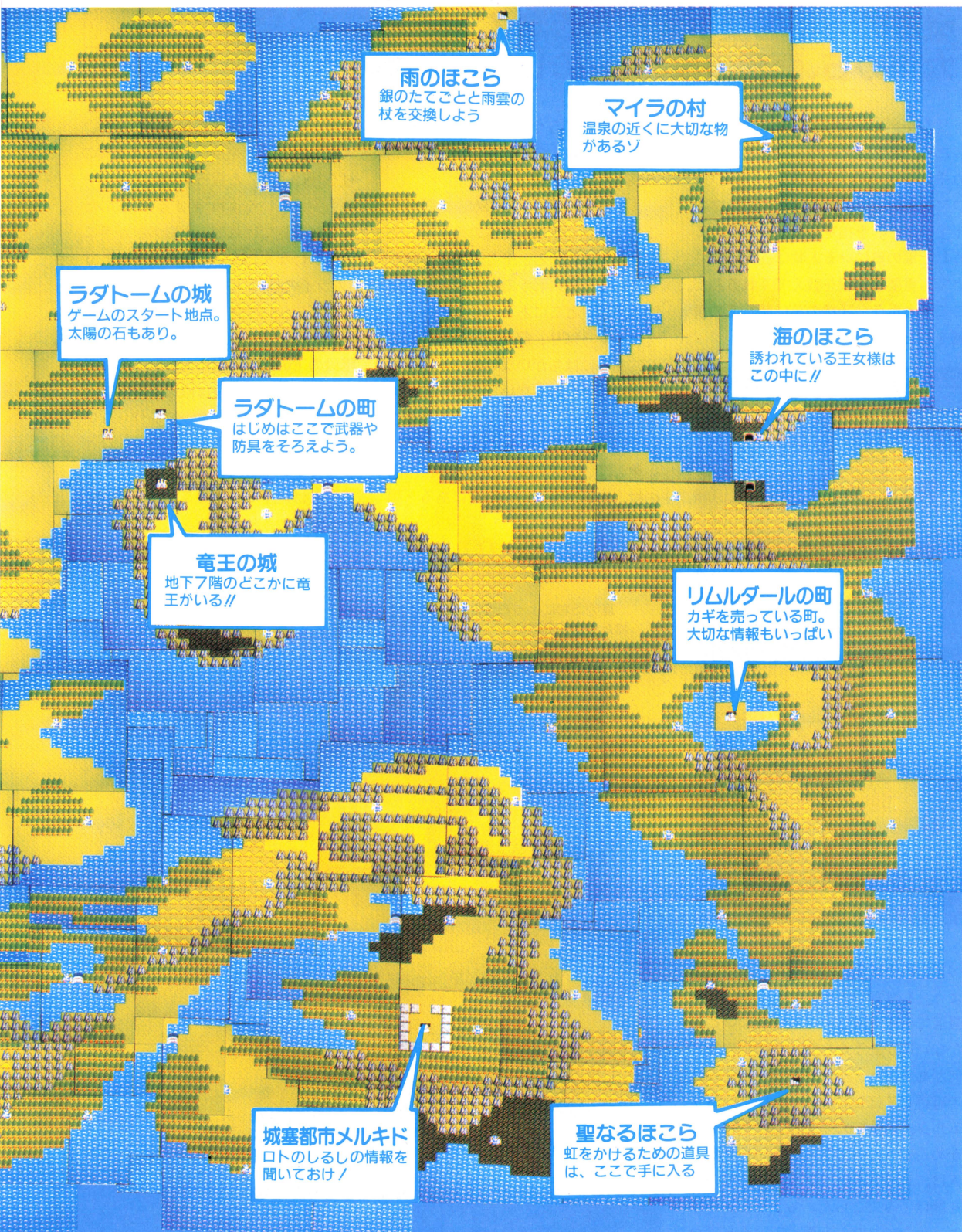
▲ここは雨のほこらの中。銀のたてごとを持ってくれば、雨雲の杖と交換してくれるんだって

▲ラダトームの城で××の場所にある階段をおりていくと――ヤッタァ、太陽の石を見つけたゾ！

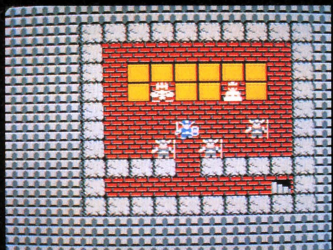
そして、自分のキャラがレベル8〜9ぐらいになったら、いよいよ南東にある町、リムルダールをめざせ！　リムルダールに行くためには、マイラの村のずっと南にある洞窟を通りぬけなければならない。洞窟の中では、もちろんたいまつが必要なわけだけど、自分がレベル9になっていれば、レミーラという便利な魔法が使える。たいまつが自分の周囲3×3を明るくしてくれるのに対して、レミーラはなんと5×5もの広範囲を照らしだしてくれるんだ。ただし、あんまり長い間洞窟の中にいると、魔法の効力が切れてだんだん見える範囲がせまくなっていってしまうのが欠点だけどね。また、その洞窟の中には、ドラゴンのかならずいる場所というのがあるので要注意だ。まだ自分が弱いうちは、ただ通りぬけるだけにしておいたほうがいいだろう。ドラゴンを倒すためには、レベル14ぐらいは必要なのだから。洞窟をぬけると、さすがにその周辺にいる敵はツヨイ！　ホイミの呪文や薬草、さらには「ニゲル」コマンドを駆使して、とにかく湖のまん中に浮かぶリムルダールの町へ行くべし。この町のどこかに噂の魔法のカギを売っている店があるのだ！

カギはひとつ56ゴールドで、最大で6つまで持てるゾ。

33 突きあたりのドアを開けると、そこには全裸のモローが立っていた。「よく来たわねランス」「どうしたんだよ、すっぱだかで。観念して俺に一発やらせてくれるのかい？」「ええ、そうよ」モローはベッドの中に入っていく。お言葉に甘えてやらせてもらうのなら**86**へ。「その手にのるか！」とスティックで一撃をくらわせるのなら**06**へ。

34 さて、飛び移ったものの、どう攻撃したものか？　器用に体を反転させて「奥義シックスナイン」を試みるのなら**89**へ。目隠し攻撃にするのなら**79**へ。

魔法のカギを使って東奔西走！
太陽の石、雨雲の杖、ロトのしるしを集めろ!!

リムルダールの町で魔法のカギを買ったら、まずはその町の中にある扉をカギを使って開けてみよう。「とびら」コマンドでもいいし、「どうぐ」コマンドで「かぎ」を指定してもＯＫだ。こうした扉の奥にいる人物は、たいていとても重要な情報を教えてくれるんだ。ここでもホラ、妖精の笛に関しての情報を知ることができただろ。

▲ついに見つけた王女様！ でもここへ来る途中にいたドラゴンは強かったなぁ

▲王女様をお城へ連れてかえると、王様はたいそう喜んでいる様子。さあ、もうひとガンバリ！

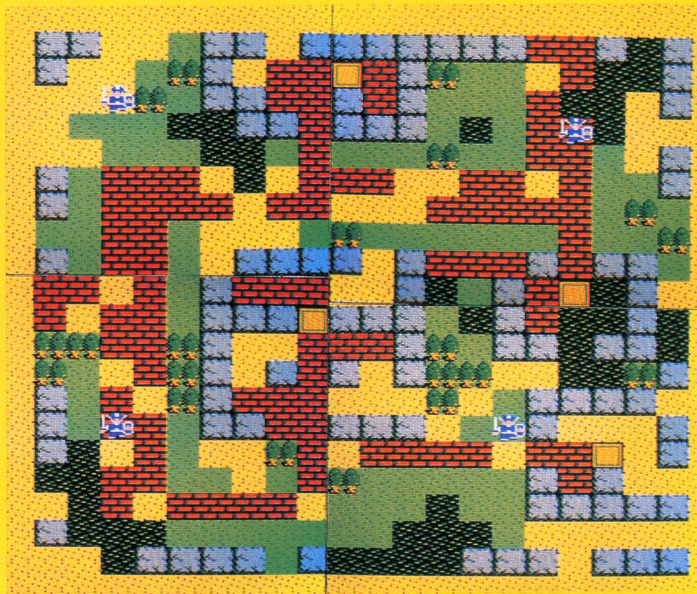
さて、おつぎは今までに見つけたすべての町や城をもう１度歩き回ってみよう。なぜなら、どこの町や城にも、最低でも１ヵ所はカギを使わないと開かない扉があるからだ。その扉の先に何があるのか、それはキミが自分の目で確認してほしい。エッ、いちいちリムルダールまでカギを買いにもどるのがめんどうだって？ そういう無精な人は、まっさきにラダトームの町の扉を開けてみてごらん。ちょっと高いけど、そこにもカギを売っているお店があるんだヨ。

いろいろな人からさまざまな情報を聞き、キャラクターも十分にレベルアップしたキミには、竜王の城へ行くためにどうすればいいのか、もうわかっていることだろう。そう、太陽の石、雨雲の杖、ロトのしるしの３つの道具を集めればいいんだ。

まず最初に手に入るのが、太陽の石。これは、ラダトームの城の地下室に隠されている――と、そこまでは会話をしていくうちにわかるんだけど、問題は地下室がどこにあるのかということ。そりゃやっぱり、扉を開けた先のどこかにあるにはちがいないのだが、そう簡単には見つからない。とにかく歩けるところをギリギリまで歩いてみるべし。

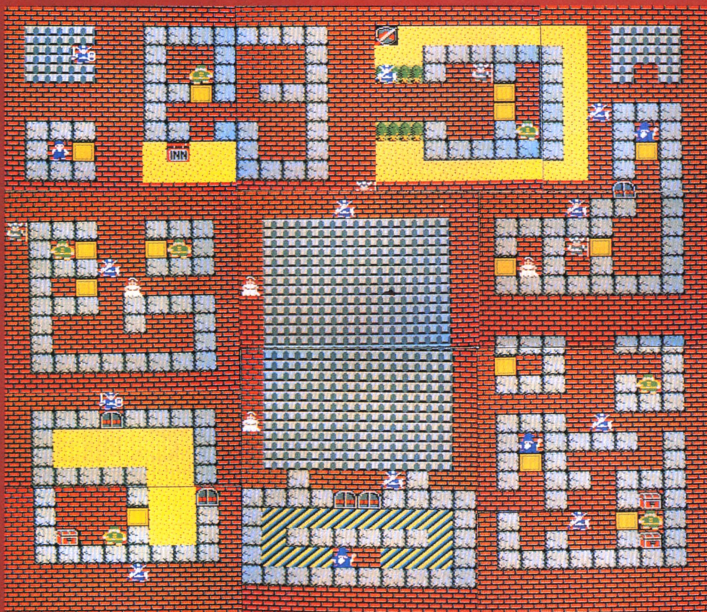
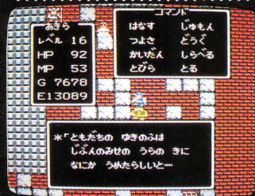
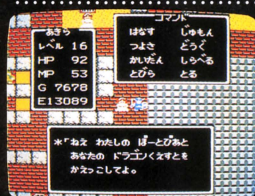
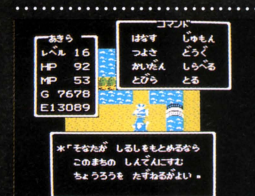
そして、つぎに見つかるのが、雨雲の杖。アレフガルドの北東にある「雨のほこら」の中にいるおじいさんが、「銀のたてごとを持ってくれば雨雲の杖を授けよう」と言っていたのは、キミも覚えているよね。要するに、銀のたてごとを見つければ、雨雲の杖が手に入るわけなんだ。その銀のたてごとは、「ガライの墓」と呼ばれているダンジョンのどこかに隠されている。そう、ガライの町で扉を開けたあとに見つかる階段の下の地下４階にもわたる広大な迷宮だ。そこの迷宮は階段が非常に入り組んでいるので、マップを作らないことにはクリアできないだろう。ひとつだけヒントを言っておくと、銀のたてごとは地下３階のどこかにある!!

ドムドーラ

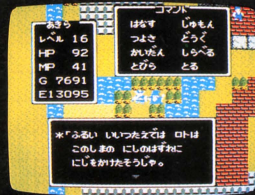
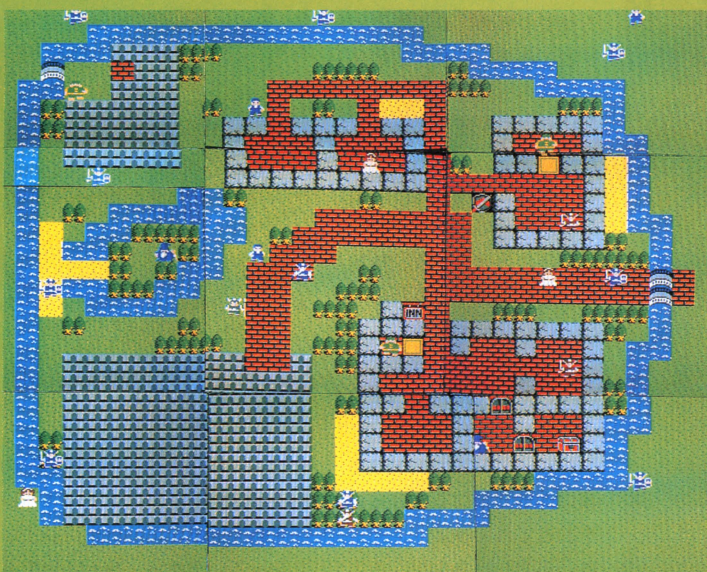
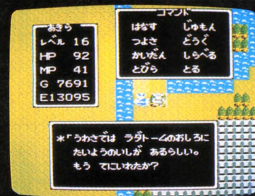
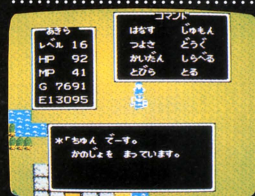
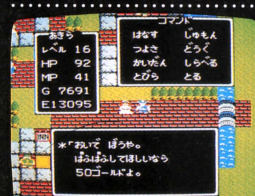
魔物たちによって滅されてしまった町。今や人っ子ひとりおらず、たくさんの怪物たちが住みついているばかりだが、この町のどこかに大切なアイテムが隠されている。メルキドで聞いたいろいろな話から想像してみよう。それさえあれば、１歩動くごとにダメージが１ずつ回復していくし、毒の沼地なでも恐くはないのダヨ。

◀なんと、こんなところにロトのよろいがあったのか。これさえあれば、百人力だい!!

◀王女様からもらった「王女の愛」を使うと、城からどのくらい離れているかがわかるんだ

35 フリーバーはルーシアを背に乗せて、エンジェルに襲いかかり、ルーシアがエンジェルに飛びかかった。髪を引っ張り、爪で引っかきと、女特有の戦いが展開された。乱戦の中で、エンジェルが剣を拾った。ルーシアに、タートルスティックを渡すのなら**08**へ。スティックを剣に変化させて渡すのなら**91**へ。

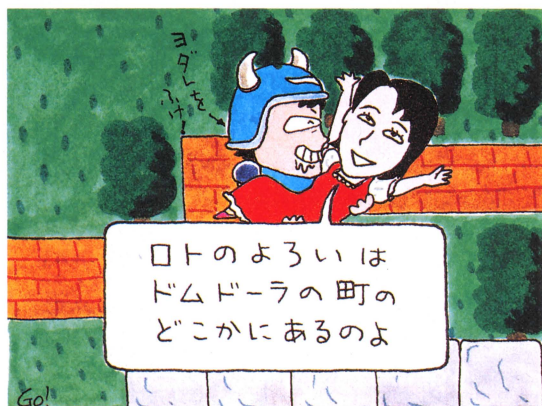
アレフガルドの大陸をグルッと左回りに回ると、南のほうに見つかる城塞都市。この町では、炎の剣(9,900ゴールド)、水鏡の盾(14,800ゴールド)といった強力な武器が売っているし、魔法のカギを売っている店もある。それに、ロトのしるしについての大切な情報を聞くこともできるのだ／ 神殿に住む長老をおとずれろ!!

◀なるほど、はがねのような体を持つ竜王を倒すためには、コレがあればいいわけだね

◀この情報はしっかりと覚えておくように。ドムドーラできっと役に立つゾ！

◀エーッ、今頃ポートピアなんて……。スーパーマリオ2だったらいいのに……

◀神殿の長老は、危険地帯（一歩ごとに15のダメージ）の真ん中にいるから気をつけろ！

リムルダール

マイラの村の南の洞窟をぬけて、ずっと南にいったところにある湖に浮かぶ町。こと町のどこかに、魔法のカギを売っている店がある。スミからスミまで歩き回れば、必ず見つかるはずだ。また、現時点では最強のよろいである「魔法のよろい」も、この町で7,700ゴールドで売っている。ゴールドをためて、早く買うべし。

◀どうやら、これが竜王の城へ行く方法らしいけど、虹なんてどうやってかけるの？

◀灯台もと暗し、スタート地点のすぐそばに太陽の石があるなんて意外！

◀このゲームのプログラマーの中村クンまで登場！ デートの相手はどこにいるのかな？

◀ウ～ム、ゴールドをはらいたい！ 18才未満の人は、こういうことしちゃダメダヨ

36 とうとつな行為にアドリアンは面喰らってしまう。そして必死に抵抗する。しかしランスは唇をピッタリ合わせたまま離そうとしない。第二段階として舌をこじ入れるのなら**99**へ。片手で胸をもむのなら**59**へ。強引に服を引きさくのなら**74**へ。

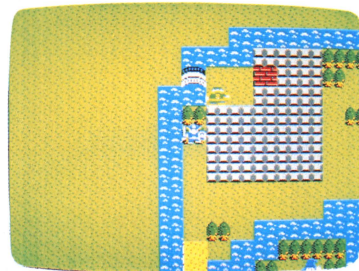
王女様の救出に成功！ 王女からのお礼は王女の愛！ ウ〜ン、泣かせるぜっ!!

さて、キミのキャラクターのレベルも14ぐらいになったら、さっきの洞窟の中にいるドラゴン退治にむかおう。ただし、ドラゴンは今までの怪物たちと比べると、メチャンコ強い。薬草を使いながら戦ってなんとか倒せるくらいだ。そして、ドラゴンを倒したあとにある扉をカギを使って開けると——ジャーン!! 感動の王女様とのご対面だぜ！「私を城まで連れてかえってくれますか？」って聞かれるけど、もちろん答えは決まっているよね。「はい」と答えると、なんと自分が王女様を抱きかかえているキャラクターに代わるんだ。ウ〜ン、こうした細かい配慮がウレシイ！ ルーラの呪文を使って一気に城まで帰り（べつに歩いて帰ってもいいけど）、王様に王女様をかえしてあげよう。この先もまだまだキミの冒険はつづいていくわけだけど、別れぎわに王女様は「王女の愛」をプレゼントしてくれるんだ。

どうもアリガトウ、恵利ちゃん！ ボクとキミとは、やっぱり恋のロープで結ばれていたんだね。

海のほこら

レベル8ではほとんど勝つことのできないドラゴンがいる。レベル9以上になったらかぎを取りに何度もここを通過することになるので、マップは覚えてしまおう。

大空に虹の橋をかけて、竜王の城へつき進め!!

▲湖の真ん中に町を発見！ あれこそが、カギを売っている町、リムルダールだ!!

▲左上のお店に入りたいけど、このままじゃ入れない。ここは遠まわりして……

今度は大陸をグルリと回って南へ行き、城塞都市メルキドへ入ってみよう。しかし、メルキドの入口には必ずゴーレムがいるから、ヤツを倒さないと中へ入れないんだ。ゴーレムはたしかに強いけど、妖精の笛さえ持っていれば楽勝だよね。メルキドの中でも、いろいろ情報を集めてみよう。

ところで、さっき王女様からもらった「王女の愛」という道具を使うと、キミが今ラダトームの城からどれだけはなれた位置にいるのかが一発でわかるんだ。ということは、そう、ロトのしるしを見つけるためには、コレを使えばいいんだよね。

そして、3種の神器である、あれとあれとあれがまったら、アレフガルドの南東にある「聖なるほこら」をおとずれてみよう。そこにいるおじいさんが、キミに竜王の城へ行くために使うべき道具をさずけてくれるんだ。それからもうひとつ、メルキドへ行く途中にあるドムドーラという町にもトリックがある。この町のどこかに、伝説の防具「ロトのよろい」が隠されているんだ。悪魔の騎士がそれを守っているから、探してみてネ。

さあて、次号ではいよいよ竜王との戦いの必勝法を公開するゾ!!

ザナドゥ徹底攻略も、とうとう5回目。毎回どんな仕掛けか、すっごく楽しみ。レベル7もなかなかすごいぞー!!

LEVEL 7 ワープばかりで、どこにいるかわからない!?

キミはもうレベル7を歩きまわってみたか？ そう、今回は恐怖のワープだらけの面なのだ。しかも、全体の約8割にも及ぶ広大な部分が、まったく同じ正方形のブロックで構成されているから、いつのまにどこをどうワープしたのか、今、自分がどこにいるのかさっぱりわかんなくなってしまうんだ。はっきり言ってこのワープ・エリアのしくみを自力で解き明かした人はえらい!!

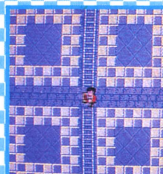
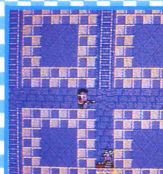
というわけで、ここでパニックを起こした人は多いはずだ。このエリアのしくみがどうなっているか教えてあげよう。まず、ワープポイントは必ず、通路が交差している場所にある。すべての交差点がワープポイントってわけじゃないけど、左から右へとワープしていって、それから段が変わるっていうパターンになっているのを目安にしよう。このエリアをワープしないで歩きまわろうと思ったら斜めキーを使って交差点をよければいい。でもね、じつは、ワープポイントってひと目でわかっちゃうって知ってた？ 通路の壁を注意して見てると、ワープポイントのところだけようすが違っていてレンガが大きくひびわれているんだ。知らなかった人はさっそく確かめてみよう。

どうだい、もうこのエリアはこわくないだろう。となれば、あとはモンスター退治だ。だけど、このエリアにいるのはクローラーとロッククラウスくらいでどちらもてごわいから最初はパス。とりあえず洞窟付近のアクスビークをやっつけたら右上方へずーっと行こう。ブロック地域から抜け出すと、上の方にショップやモンスターの館があってその下にアーチが迷路状になっているエリアに出る。ここはモンスターのたまり場だ。ちょっとてごわいモンスターもいるけどがんばって残らず退治だ。おーっと、いけない。ナーレッドがいた。彼女にだけは手を出すなよ。

下の方のアーチの迷路に行くためには、モンスターの館のところから、ずらーっと並んでいる扉を開けていくっていう手があるんだけど、はっきり言って、ボクは鍵のムダ使いだと思う。この場合は、レベル6からの洞窟のところから、はしごをどんどんあがり、右の方からこのエリアに入ればいいのだ。モンスターもだいたいそのへんにいるし、ここからはあがれないところにいるゲレルなんかも待ってればそのうちくるから大丈夫。ただし、注意しなきゃいけないのは、このアーチの迷路、入ると出られなくなっちゃう部分があるってことだ。アーチって、上には抜け出せないから、うっかりしてると閉じこめられちゃうのだ。気をつけようね。あと、ブロックの谷間のクローラーはウィングドブーツがなくても倒せる。ちょっと自分で考えてみて。

最後に、モンスターの館についてだが、今回1つしかないぶん、広いんだよねー。で、ワープがあったりしてややこしいから、マップを参照しよう。ず〜っと行くと一番下の方でようやくモンスターやアイテムに会える。貴重な武器なんかが手に入るから、最初に取っておくのもいいね。一番奥のカーティケヤはクラウンの持ち主だぞー。

◀レベル6へ戻るときは、この洞窟は使えないよ

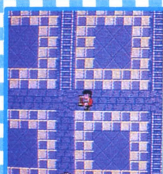
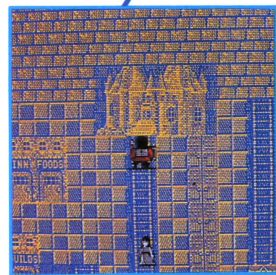
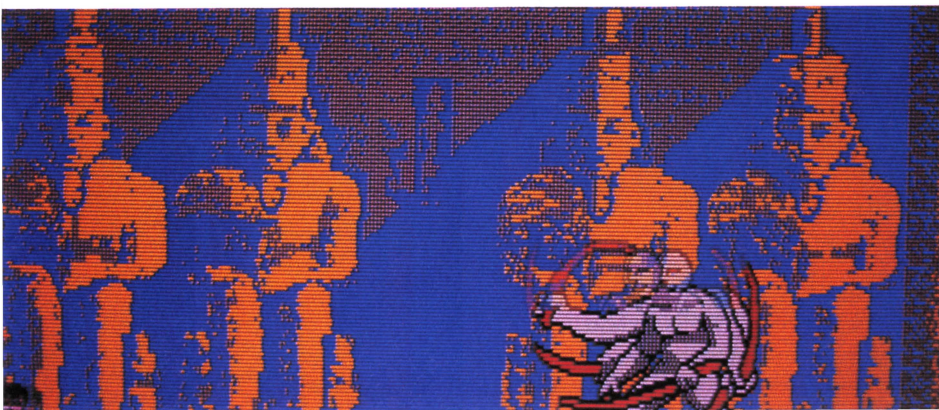
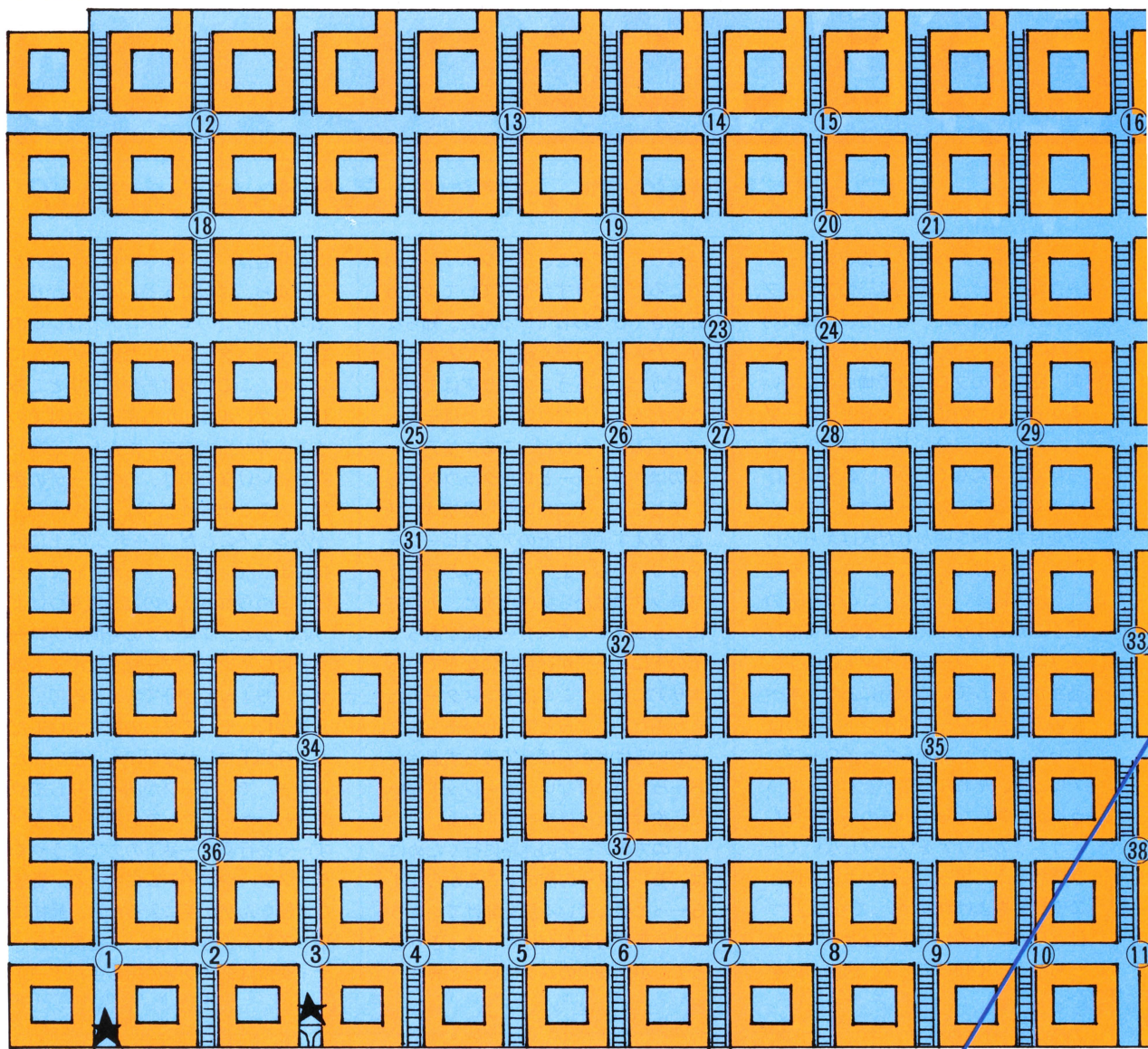
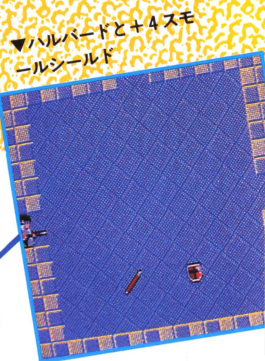
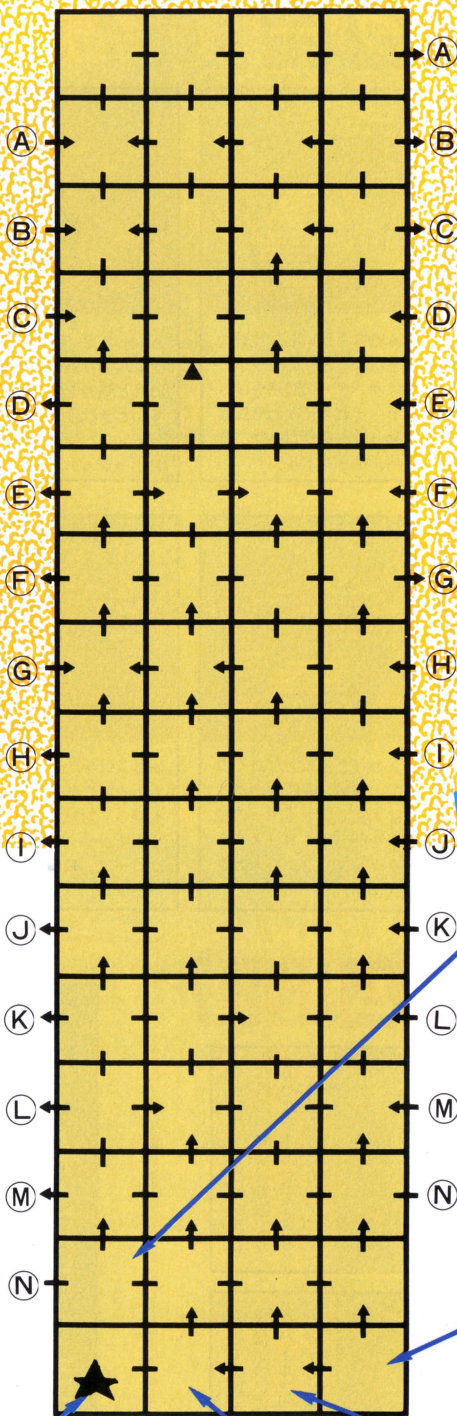
◀うっかり入りこむと、脱出できないところも!

◀ワープゾーンは十字路のまん中にあるのだ

◀ここのクローラーを倒すときはコツがいるんだ

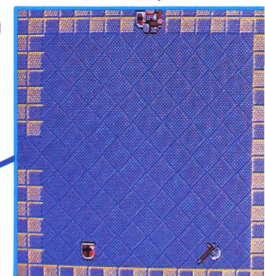
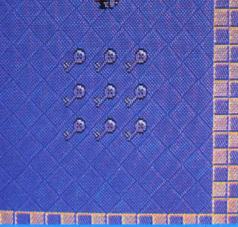
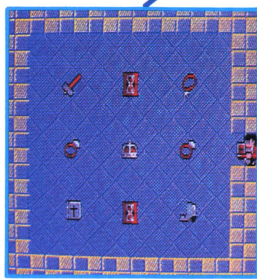
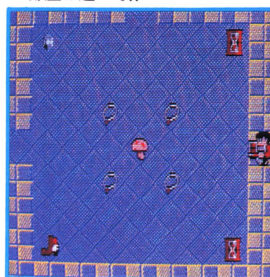
◀モンスターは、このあたりに集中している

◀レベル7での強敵、ロッククラウス様である

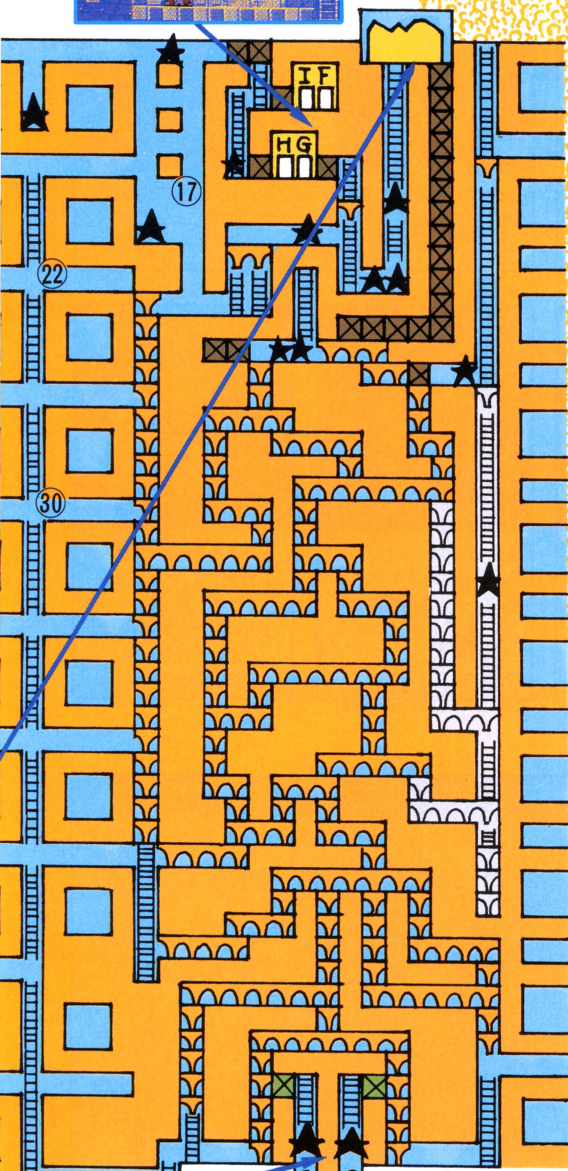
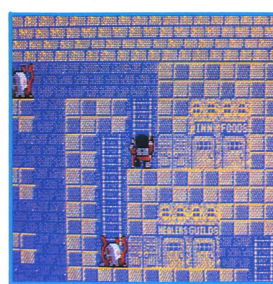
◀かよわい女性(?)を殺しちゃいけないんだぞ

◀面倒くさいからマトックを使ってしまおう!

37 惰力のついたランスの剣はアドリアンをぶっとばしてしまう。ランスはすかさず、落ちたアドリアンの上にのしかかる。18へ。

ザナドゥ XANADU MAP マップ LEVEL 7

▲レベル7で唯一のモンスターの館。クラウンが奥にあるぞ

◀レベル7のショップ街はこれだけ

▼ハルバードと＋4スモールシールド

▼＋2バトルアックスと＋4ラージシールド

▼ムムッ！ デカモンスターの部屋は近いぞ!!

▲レベル6からの洞窟（今回は1つしかないのだ）

▲カーティケヤを倒したあとには、クラウンが！

▲鍵が9個！ こんなにあって、うれしいよ〜

38 「おーし。吸ってやろうじゃねえか！」ランスはボムスンのオッパイにしゃぶりついた。だがボムスンのオッパイはランスの顔ほどあるので持てあまし気味だ。その上、後頭部をグッとおさえつけられたので、ランスの顔はオッパイの中に埋まってしまい呼吸ができなくなってしまった。「ランス！」ルーシアが悲痛な声をあげる。**30**へ。

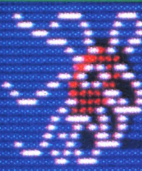
モンスター LEVEL7

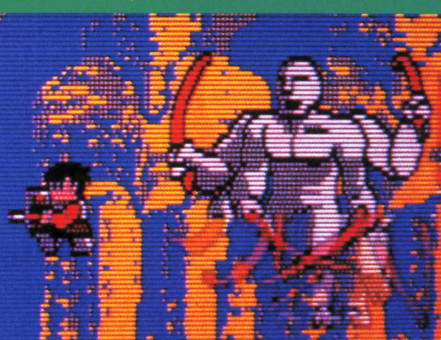
ナーレッド

▲じゃまなヤツだが、殺すとカルマがつくから相手にしないこと。デラーグの魔法を使う（金、ペンダント、ボトル、デーモンズリング）

センダム

▲動きも鈍いし、攻撃力もない。最初のヤツ以外はサンダーの魔法を使うが、それさえかわせば楽勝（金、Mグローブ、食料、キャンドル）

ゲレル

▲レベル5、6のデカ・ゲレルより強い。一撃がわりと強力なので、数が多いときは注意！（ロッド×2、Mグローブ、Rポーション）

カーティケヤ

▲＋2ハンドアックスとフルプレートでは役不足のようだ。コロシオンやティルトもきかない。もっとグレードアップしなければ…（クラウン、他）

アクスビーク

▲ワープゾーンでうろつかれると捜すのが面倒。洞窟付近にいるうちにやっつけて。ポイズンの魔法を使ってくる（金×2、ミラー、ボトル）

ファイヤードレイク

▲わりと攻撃力があるので、複数（9匹）のときは大変。ファイヤーの魔法を使ってくる（スペクタクルズ×2、Bオニキス×2）

キャリオンクローラー

▲動きは早いし、攻撃力もある。こちらもミラーを使って対抗しよう。いる場所がやっかいだ（Mグローブ、Rポーション、バイブル、アワーグラス）

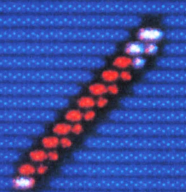
ブーブリ

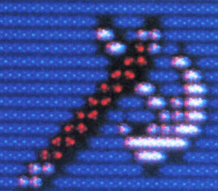
▲あのクチバシでつんつんやられると、とっても痛そう。貴重な食料源だから、必ず確保しよう（食料×2、ウィングドブーツ×2）

ロックラウス

▲レベル7最強。攻撃が全然きかず、なぶり殺しにあうぞ。戦士のレベルを上げてから挑戦しよう（Rポーション×2、ウィングドブーツ×2）

アイテム LEVEL7

やり（スピア）

◀店で買うことができる武器の中では、最強であるハルバードが手に入る。これはもうけもの！

斧（アックス）

◀店では買えない貴重な武器がついに登場！＋2バトルアックスなら、リリティにもきくゾ

楯（シールド）

◀例によって＋4スモールシールドと＋4ラージシールドが手に入る。いらないものは売ろう

ザナドゥ武器一覧表

	種　　類	攻撃力	価　格
A	Dagger	300	300
B	Short-Sword	500	500
C	Spear	1000	1000
D	Hand-Axe	1500	1500
E	Long-Sword	2500	2500
F	Battle-Axe	5000	5000
G	Broad-Sword	7500	7500
H	Morning-Star	10000	10000
I	Lance	12500	12500
J	Halbard	25000	25000
K	＋2Battle-Axe	50000	50000
L	Giant-Slayer	75000	75000
M	Luck-Blade	100000	100000
N	Murasame-Blade	150000	150000
O	Disrupt-Mace	300000	300000
P	Vorpal-Weapon	500000	500000
Q	Dragon-Slayer	10000	1000000

募集／ザナドゥ・キャラクターコンテストをやります。①一番好きなモンスター　②自分のキャラクターの自慢話（何でもいいけど1つ）以上を募集します。宛先は、コンプティーク「ザナドゥ・キャラ・コン」係まで。裏ワザ、㊙情報などもあったら、一緒に書いて送ってね。ヨロシク〜！

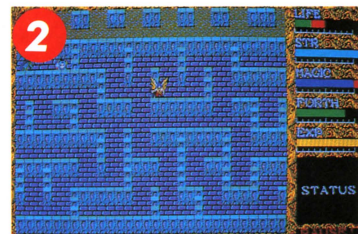
やったぜ！　夏だぜ！　ゲーマーの季節の到来だ!!　波打ちぎわを水着を着たピッチピチの新作ソフトちゃんたちが走ってくるぜ！　オレはあの娘に決めたけど、キミはどの娘にするつもりかな？　クラッシュ読んでバッチリ決めようぜ！

イラスト／富岡孝雄

今月のREADER'S Soft Top 10

ついに「スーパーマリオ」がトップ3から脱落。かわって3位に入ったのが「グラディウス」。いよいよ夏だ！

⬆上昇 ⬇下降	先月の順位	ソフト(メーカー)	種類	総得票数	得票数
⬆1位	1	ザナドゥ（日本ファルコム）		1164	333
⬆2位	2	ハイドライドII（T&Eソフト）		895	227
⬆3位	10	グラディウス（コナミ）		193	148
⬇4位	3	スーパーマリオブラザーズ（任天堂）		803	119
⬇5位	4	ゼルダの伝説（任天堂）		348	96
⬆6位	—	レリクス（ボーステック）		82	78
⬆7位	—	マイティ・ボンジャック（テクモ）		103	74
⬆8位	—	ブラスティー（スクウェア）		108	59
⬆9位	—	ウイングマン2（エニックス）		85	54
⬇10位	6	ハイドライド（T&Eソフト）		361	53

▲やっぱり1位は「ザナドゥ」 9連覇時代のジャイアンツみたい。知らないか？

▲万年2位の「ハイドライドII」意地悪ばあさんの万年さんみたい。知らないか？

▲3位にはいあがってきたのが「グラディウス」㊖ファミコンシリーズで必勝本が出ているよ

Crush The Game では以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています
PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR)
PC8001シリーズ(PC8001/mkII/SR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV)
X1シリーズ(X1/D/C/turbo)
MZ1500
MZ2000/2200
MZ2500
SMC777/C
MSX/MSX2

　ながらくトップ3の座にいた「スーパーマリオ」にかわって、3位に「グラディウス」が入ってきた。また、トップ10には「レリクス」「ブラスティー」などの新顔が登場！いよいよ新旧交替の時期なのかなっていう気もするけど、あいかわらず1位2位の座にいすわっているのは「ザナドゥ」と「ハイドライドII」。新人の中ではたしてこの2本を抜けるのがあるのだろうか？　まだこの2本の独走が続きそうな気がするのだが……。「スーパーマリオ2」あたりに期待しちゃおうかな？

　ところで、ここでトップ10への投票のしかたを教えよう。編集後記のページのうしろにある差しこみハガキに、キミの好きなゲームを3つ書けばいいんだ。これだけ。とにかくキミたちのハガキでトップ10が決まっちゃうんだから、どんどんハガキを送ってネ！

 アクション
 アドベンチャー
 ウォー・シミュレーション
 ロールプレイング
 シミュレーション
 ミュージック
 教育
 ツール
 ノンセクション

今月のスポットライト

6 レリクス

ＰＣ8801版も発売された「レリクス」人気も赤丸急上昇で、今月は第6位。これからトップ3をねらおうというい位置につけてきた。６月号で必勝法もやったし、コンプティークおすすめのソフトの１本だ。

ゲームは、キミが肉体のないある意識のところから始まり、次々とリアルアクションで肉体を取り替え、最終的にある人を救いだすのがゲームの目的だ。タカンセツで動くキャラやマルチエンディングも売りだけど、このゲームにただよう雰囲気みたいなものがゲーマーをそそるんだ。ゼッタイおすすめの１本。

9 ウイングマン2

今月の How To Win でもやっている「ウイングマン２」が、第９位に入ってきた。前作よりもグラフィックがいっそう美しくなり、アニメファンにはたまらないのだ。また、前作ではオマケにすぎなかった戦闘シーンもバージョンアップ。リアルな戦いが展開されるんだ。何？　どうしても戦闘シーンのところまでいかない。しょうがないなあ。じゃあいきなり戦闘シーンに入る方法を教えちゃおう。やりかたは……。「そふとくりーむ新聞」に書いてあるよー。ハッハッハッ。そっちを見てネ！　いじわるしちゃった。

20 魔界村

まだ20位とトップ10にはほど遠いけど、そろそろはいあがってきそうなのが、この「魔界村」だ。必勝法はコンプティークや㊖ファミコンでやっているから、そっちを見てネ！　このふたつさえあれば、必勝法の本なんて絶対にいらないから、買わないほうがいいよ。

業界初の１Ｍ(メガ)ロムを使用したこの「魔界村」。とにかくムチャクチャムズカシイ。アーケードでもムズカシカッタけど、ファミコンでもムズカシイ。はたしてラストシーンを見れる人が何人くらいいるのかな？　報告を待っているよ。

今月の ヒットパレード

ファミコンでは「ドラゴンクエスト」。パソコンでは「ブラスティー」が強いぞ！

ファミコン篇

	キデイランド(原宿店)	博品館(銀座)
1	ドラゴンクエスト	ドラゴンクエスト
2	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	スーパーマリオブラザーズ
3	グラディウス	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境
4	スーパーマリオブラザーズ	謎の村雨城
5	謎の村雨城	グーニーズ
6	影の伝説	忍者ハットリくん
7	グーニーズ	ゼルダの伝説
8	アトランチスの謎	グラディウス
9	ゼルダの伝説	マイティ・ボンジャック
10	スパイ VS スパイ	ポートピア連続殺人事件

パソコン篇

	西武百貨店(池袋)	ヤマギワ・ソフトショップ(秋葉原)
1	ザ・キャッスル	ブラスティー
2	ザナドゥ	ナイトメアー
3	ハイドライドII	北斗の拳
4	ブラスティー	ツインビー
5	魔城伝説	新ベストナインプロ野球
6	グーニーズ	魔女伝説
7	シミュレーションゲーム	ファイナルゾーン
8	新ベストナインプロ野球	アルバトロス
9	ファイナルゾーン	オペレーショングレネード
10	蒼き狼と白き牡鹿	シミュレーションゲーム

協力店　キデイランド(原宿店)/西武百貨店(池袋店・コンピュータフォーラム)/ヤマギワ・ソフトショップ(秋葉原)/博品館(銀座)(５月発売分)

T＝カセットテープ　D＝ディスケット(数字はインチ数)　R＝ロム・カートリッジ

バイオモンスターをやっつけろ！ドタは今日も歩き回わる

冒険浪漫

PC8801SRシリーズ 5D 7800円

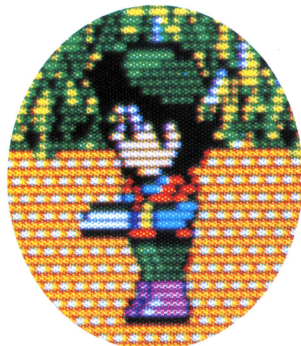
システムソフト ☎092-714-6236

「おっ、なかなかカワイイじゃないか」とゲームを立ち上げてみて、おもわずボクはつぶやいた。システムソフトの新作は、「大戦略」や「遊撃王」とはうってかわって、2等身キャラクターがあちこち歩き回っては、これまた奇妙

▲これが「スッピン」のドタ君。この状態だとあっという間にやられちゃう。早く何かひろおう

なモンスターたちをやっつけて歩く、ほのぼのアクションゲームだ。

マニュアルにあるゲームの背景をいちおう紹介すると、主人公の「ドタ」の父親はバイオ関係の科学者だったが、偶然チベットの古代都市の発掘中に謎の死をとげた探険家の遺品から、「アブドリュラノギグィコ」を見つけ、その秘法により新生命を作り出そうとした。

▲まずは帽子をかぶってみました。でも、これもあんまし役に立たないみたい

▲ナイフを拾った！これで接近戦だけはなんとかなる。でも、無謀な戦いはさけたほうが無難だ

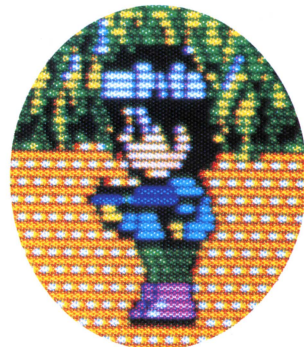
が、この恐怖の研究の結果、町は蘇ったバイオモンスターに占領されてしまい、ドタ君の両親と愛する恋人は、リエー・ルーの棺に監禁されてしまった。彼らを助けだすには、4匹のトルゥーダの怪物を倒さなければならない……というものだ。

が、オドロオドロしいスジ書きやパッケージとは対照的に、キャラデザイン

▲このピストルも、あまり威力がない。できるだけ早く、別の強力な銃と取り換えよう

や音楽は、むしろギャグ漫画っぽい雰囲気になっている。なんてったって、敵キャラが口をあけた「モモ」だったり「クリ」だったり、「キノコ」「目玉」「ナマハゲ」そのほかなんだかわかんないのがグチャグチャ出てくるのだ。キャラクターの種類は相当に豊富で飽きない。

面のほうは1画面ひとコマとして、7×6コマのステージが4つ。各ステージの終わりには、例によって「ビッグモンスター」が待ちかまえている。また、各面には主人公ドタ君が拾って使えるアイテムがたくさん落ちていて、これによって攻撃方法や移動方法が変わるのがなかなか楽しいんだ。いってみれば、「キャッスル」と「メルヘンヴェール」をたして2で割ったくらいの感じかな。

たとえば、ステージ1では「帽子」「ハチマキ」「水中メガネ」「羽根つき帽子」「ヘルメット」そのほかを拾って

▲名づけて「元気の出るハチマキ」。これを締めていると歩くスピードが速くなる

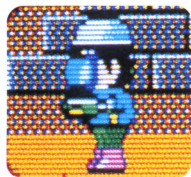
かぶることができる。ハチマキを締めると歩くスピードが速くなるし、水中メガネをすると水の中にもぐれる。そして羽根のついた帽子をかぶると、なんと、空中を飛ぶこともできるのだ。

武器のほうも豊富で、ステージ1だけでも、「ナイフ」「ピストル」「空気銃」「光線銃」まで手に入る。どれも拾った時はエネルギーがいっぱいだけど、すぐになくなっちゃうので、エネルギーカプセルを集めておこう。また、自分の体力を回復させるカプセルも、やっぱり集めておかなきゃいけない。

▲羽根つき帽子をかぶったドタ君。なんと、これで自由自在に空中を飛べるのだ

39 ジェシーは頭から地面に激突して即死した。だが、ランスに休息は許されなかった。巨大女のボムスンがルーシアを引きずりながらやってきたのだ。ジェシーの死体を見たボムスンは怒り狂い、ランスを激しく殴りまくる。そして、両腕をランスの腰にまわし激しくしめつける。「背骨をへし折ってやる！」ボムスンの腕に力が入る。85へ。

▲水中メガネもつけて、ほぼ完全装備のドタ君。手に持ってるのは空気銃で、弾が弧を描いて飛ぶ

これは、道ばたに落ちていることもあるし、やっつけたモンスターがくれることもある。ただし、どちらも1度に9個までした持てないから、減ってきたときに取りにもどろう。また、各面では一見行き止まりに見える場所でも、カギを持っていれば隣の部屋への通路が自動的に開くことがある。

こうして最後にビッグモンスターをやっつけると次のステージに進めるんだけど、コンプティークの読者諸君には、ちょっとだけヒントをあげちゃおう。ステージ1の最後のモンスターは、角と目が急所なんだ。あと、こいつにぶつかるときには、羽根付き帽子を持っていたほうが絶対に有利。

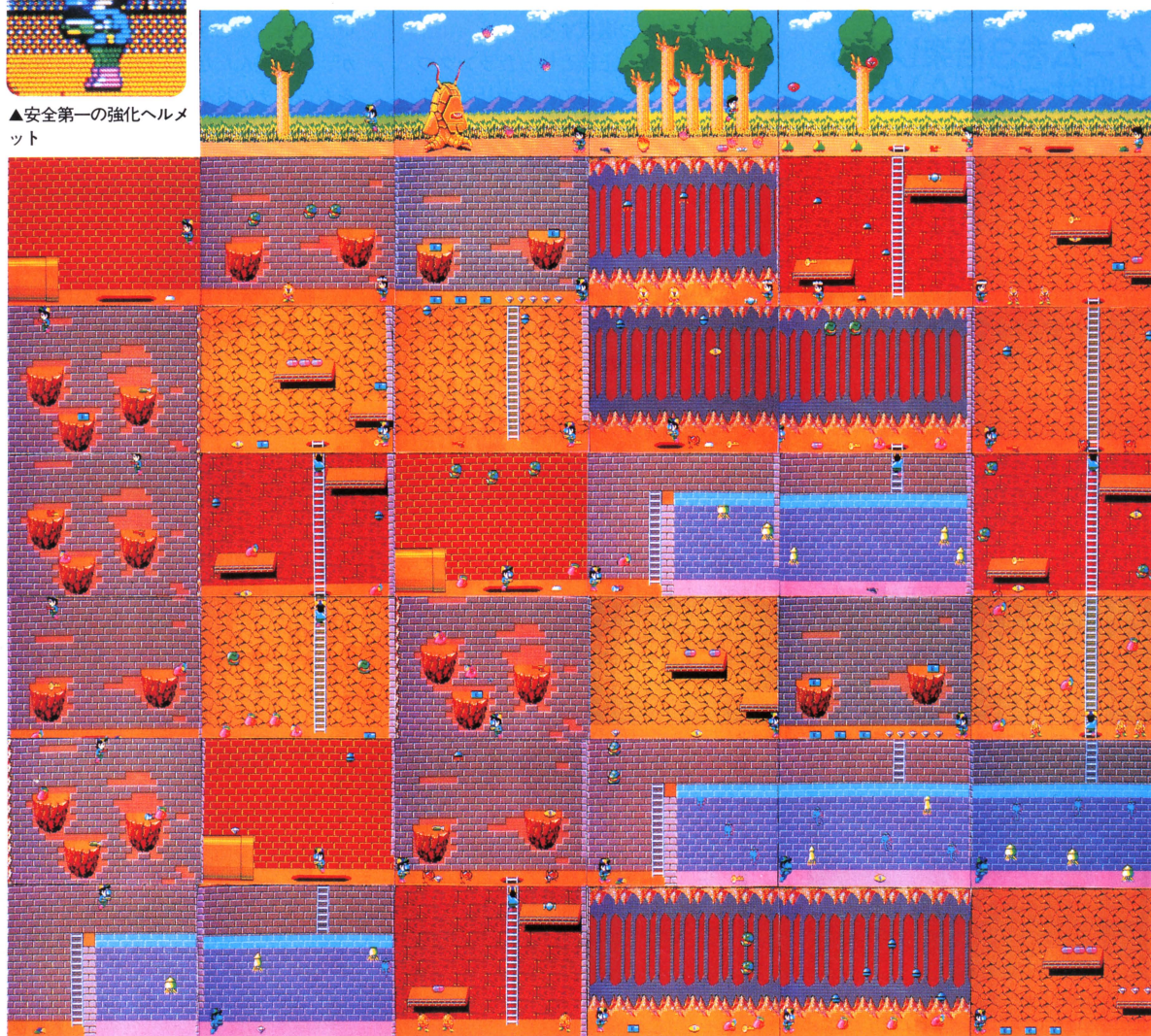
ステージ1をクリアすると、ステージ2は空の世界となり、鳥のビッグモンスターが出てくる。そして、3面は再び地下世界で、キノコモンスターの登場だ。このあたりは相当気色わるいバケモンがウヨウヨしてるヨ。また、ビッグモンスターも強くなってるから、カプセルをむだに取りすぎないように、

力の配分を考えて敵をやっつけよう。

全体に動きがのんびりしているので、スピード狂のプレイヤーにはちょっとものたりないかもしれないけど、独特のデザインと雰囲気は一見の価値がある。また、1面2面はわりと簡単に進めるようにできているので、初心者にも楽しめるゲームだ。いろんなアイテムを拾って、どんどん試してみよう。楽しいよ。

▲安全第一の強化ヘルメット

これがステージ1の全景写真だ！

40 必死にシコシコするランスの背後にモローが立つ。ランスはそれをさっすると、クルッとまわってスペルマをモローの顔に噴射した！ 87へ。

ドキュメンタリーレポート UFO秘密基地からの帰還

デイドリーム

PC8801シリーズ 5D
FM7シリーズ 5D／3.5D
7800円

クロスメディア ☎03-486-9470

ゲームを3倍楽しめる出血サービスAVG

ＡＶＧの魅力っていうのはキャラクターへの感情移入にあるんじゃないだろうか？　そしてそれがどの程度までできるかどうかでゲームとしての評価が決まるんじゃないだろうか？

のっけからゲーム青年の主張といったトーンで書き始めてしまったが、たとえば、主人公キャラがエイリアンにバリバリ食べれるのを平然と見ていられるゲームなんて毒にも薬にもしたくない。それよりはたとえ毒であっても強敵が現れた時のビビリ具合いまでヒシヒシと伝わってくるゲームのほうがいいだろう。

今回紹介する「DAY DREAM」は、そんなＡＶＧへの思い入れをあますところなく満足させてくれるおススメ品だ。

まず、このゲームのウリのひとつは、「マルチキャスト方式」といって、プレイヤーが３つの異なったキャラクターを選べるというところ。キミは「初級編ダイバーコース」、「中級編ポリスマンコース」、「上級編パイロットコース」の中からひとつ選択する。

初級、中級、上級といったランクづけはされているものの、シナリオはまるっきり別のもので、選んだキャラクターに応じたシナリオが用意されているんだ。

ボードゲームの世界では、ウォーゲームにはクオドリゲームというスタイルがあって、同じパッケージに同一のシステム(ルーム)で遊べるゲームがいくつも入っていたりする。

「マルチキャスト方式」は、クオドリゲームのスタイルに共通する部分がある。

まず、同一のシステムで動くこと。これはコマンド入力を思い起こしてもらえばわかりやすい。そしてシナリオは別個のものであるということ。

ＡＶＧだけではなく、コンピュータゲームでは野心的な試みといえるだろう。

今できることはなんだろうと考えるキミ

ゲームを始める前に、とりあえずキミは何になるかを決めなければならない。でも、ここが肝心なところなんだが、一度選んだからには、キミは責任をもってその役を演じなければイケナイ。いいかえれば、その役になりきるってことだな。

ただたんに、ポリスマンの制服を着て喜んでいるんじゃなくて、身も心もポリスマンになりきっていないと、許してくれないんだな、このゲームは。

敵と戦う時、ポリスマンだったらどうやって戦うか？　困っている人がいたら、どのような態度で話しかけるのか？　好きな食べ物は？　好みの女性は？　……いや、これは関係ない。

そのキャラクターになりきるということがゲームのカギのひとつで、役に応じてどうやって目的を達成するか、しっかりと考えてからかかるのがベストだ。

ここはどこっ!?　ワタシはダレっ!?などと原田知世風のノリでゲームを始

ダイバーコース

▲まずは手はじめにダイバーコースから。初級編だからといって、タカをくくるとヒドイ目にあう

ポリスマンコース

▲このコースはやることがけっこう多い。こまめにセーブしてかかること！

パイロットコース

▲しめくくりの上級コース。これさえ終えればキミはりっぱな DAY DREAMER

41 「ランス！」ルーシアが駆け寄ってくる。「これで３人。四天王もあと１人か」「エンジェルという催眠術師だけよ」その時、背後でガサッという音がする。振り向くと１人の美女が立っていた。「お姉様!!」それはルーシアの姉キャサリンであった。ルーシアは大喜びでキャサリンに抱きついた。しかし冷たくあしらわれてしまう。84へ。

めてみるのも悪くはない。といってもワタシは誰っていうのはあらかじめわかっているんで、問題はここがどこかってことだ。

キミはどうやら気絶していたらしい。気がついてあたりを見回してみる。回想——。そうだ。有能なダイバーであるキミは、海底調査をしている最中に異様な白い光を見た。光はキミをめざしてどんどん進んでくる。ついに光がキミを押し包んで……。

どうやら宇宙人につかまったらしい。ここは宇宙船の１室だろう。目の前にはたったひとつの出入口があり、ドアは閉ざされている。

と、ここまでが初級編ダイバーコースのイントロ。

ここで少し考えてみてほしい。今、キミにできることは何か？　最終の目的はＵＦＯの秘密基地から脱出することだから、とにもかくにもこの部屋を出なければならない。でもドアは閉ざされている。それでは、開けるにはどうしたらいいか？

使える道具は何もない。潜水服は取り上げられてしまったし、武器もない、まったくの徒手空拳だ。

そんなキミにできることは、見ることと考えること。まず、目に入るものすべてに注目しよう。それから今度は、それで何ができるのか——だ。

さて、首尾よく部屋を脱出したら、いよいよ本番だ。ＡＶＧ大好き少年のキミに、はやる気持ちをおさえて、と言ってもダメかもしれないが、焦りは禁物。

ダイバーコースでハッチを見つけて海底から脱出、とここまではよかったんだが、なんと！　潜水服を着るのを忘れていたマヌケなヤツの例もある。

何を隠そうワタシです。

ほかのコースの場合もけっして手ぶらじゃ脱出できない。ダイバーの場合は、脱出するためには必ず潜水服を手に入れろ！　これ、ダイバーコースの鉄則。

ということで、そうかんたんには逃がしてくれない。潜水服を手に入れろといっても、はたしてそれがどこにあるのか？　複雑にいりくんでいるＵＦＯの秘密基地の中を、部屋から部屋へ、廊下から廊下へとさまよい歩くことになる。

移動の手段は、通常の移動（カーソルキーを使う）のほかに、ワープによる移動がある。ワープポイントをじょうずに利用できるかどうかがゲームのもうひとつのカギ。

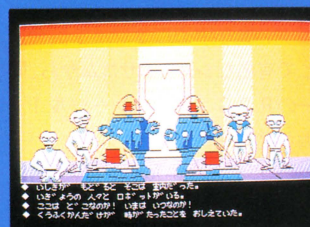
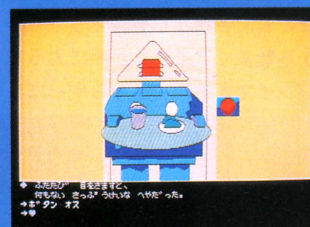
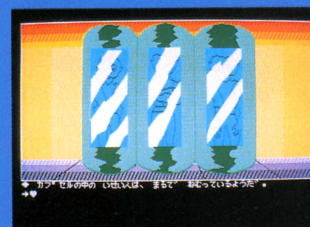
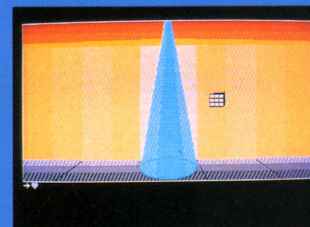
——とまあ、初級編ダイバーコースのポイントをいくつかあげてみたけれど、喜ぶのは早い。このゲーム、初級編といえども、かなりのハイレベル。

「普通のＡＶＧではものたりない人に、１年でも２年でもプレイしていただくために」とのメーカーのことばそのままに、生半可なチャレンジ精神ではこなしきれないシロモノだろう。

しかもゲームシナリオは、元ＳＦマガジン編集長南山宏氏のオリジナル。構想に数年を要したというHEAVYなもので、それだけに「ものは試し」といったような偶然をいっさいなくした、小説の筋を追うような無理のない設定となっている。

またグラフィックは、「新竹取物語」と同じような、クロスメディア独特の中間色を使った色づかいに注目。それぞれのコースのイントロに出てくるグラフィックは見物なのだ。ただ最近のＡＶＧで用いられている瞬間画面表示ではなく、画面数を多くするためだろうが、ペイントで画面を描くやりかたは時代遅れの感じがしてしまった。もう少しなんとかならなかったのだろうか？　ストーリー重視のため、しかたないのかもしれないが。

ＡＶＧを軽く楽しく、という意見がある。その意見には賛成するが、いっぽうで、「DAY DREAM」に代表されるような、重く（？）楽しいＡＶＧにも拍手を送りたい。

ＡＶＧの硬派をめざすキミに、一度はふれてほしいゲームだ。

◀なんやねんこいつら。ここで何しとんねん

◀フライデーみたいなやつ。いじめたろか!?

◀Ｅ・Ｔのサウナかしら。気持ちよさそうやなぁ

◀これがうわさのワープゾーンか!?　けったいなやつやな

◀べっぴんさんが寝てはる。何したろうかな

◀なんでＵＦＯの中に地球の花があるんやろう

42 モローはルーシアの皮膚をビリビリとはいでいく。ルーシアは自分の醜くなった顔を鏡で見て舌をかんでしまう。そして、ぼう然となったランスにモローの剣が襲いかかる。　**END**

メルヘンRPG感動の完結編！

16ビット機を中心にソフトを開発することで有名なシステムサコムから、同社唯一のＲＰＧ「メルヘンベールＩ」の続編が発売された。

この「メルヘンベールII」は、Ｉとストーリー的なつながりをもち、Ｉを持っていれば、IIにキャラクターを転送することもできたりする。そうすれば最初から数多くアイテムが手に入って楽にプレイできるが、通ならやっぱりIIからゲーム始めてプレイしてみようね。

さて、Ｉでは魔法使いの呪いで世界の果てに飛ばされた湖の国の王子が、ヴェール族の姿となって試練の旅をした。そして、IIでは呪いをかけた魔法使いを見つけだし、もとの王子の姿にもどるための冒険をするのだ。

Ｉは、ビジュアルステージとアクションステージの２元構成という特徴をもっていたが、それは、IIにも受けつがれている。ビジュアルステージは、美しい絵と文章でストーリーを語りかける、いわば、紙芝居のようなステージ。アクションステージは、普通のリアルタイムＲＰＧのように敵と戦いながら、いろいろなアイテムを集めていくというもの。

▲ビジュアルステージ。美しい絵と文でストーリーを語りかける。メルヘンベールの特徴のひとつ

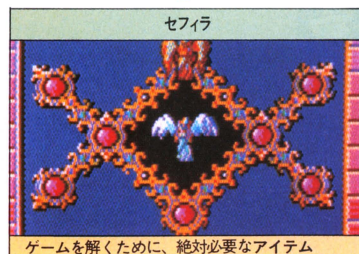
ただ、Ｉと変わってしまったのは、Ｉでは、ビジュアルステージでゲームを進めるうえでの重要なヒントが得られたのに対し、IIでは、単なるストーリー解説となってしまい、おもなゲーム展開は、アクションステージに移ってしまった。両方のステージがゲーム進行

SCENE ORDEAL MAP

43 アドリアンの剣はすごい。フリーバーが猛スピードで体当たりしてきたにもかかわらず、ランスともども一刀両断にしてしまった。 **END**

ITEM

勝利の鍵	銀の剣	魔法の霊薬	命の霊薬２	武器庫の鍵	魔法庫の鍵	宝物庫の鍵
ベール族の鍵のひとつ	攻撃力２、魔力の数２の威力をもつ剣	死にそうになった時、復活できる	生命力150ポイント増加させること	金色の鍵。アイテムフィールドの鍵のひとつ	銀色の鍵。アイテムフィールドの鍵のひとつ	青銅の鍵。アイテムフィールドの鍵のひとつ
黄金の鍵	**ランプ**	**黄金の剣**	**スモールシールド**	**青銅の剣**	**青銅の鎧**	**ディスク**
ワシの鍵。魔法使いが扉にかけた呪いを解く	暗闇に明かりをともすことのできるアイテム	攻撃力２、魔力の数４の威力をもつ剣	魔力攻撃のダメージを25%減少させるタテ	攻撃力１、魔力の数４の威力をもつ剣	直接攻撃のダメージを25%減少させるヨロイ	Ⅰとは異なりⅡではセーブしてもなくならない

セフィラ

ゲームを解くために、絶対必要なアイテム

MONSTER

ルロル	ファストマー	ネーパ	フェラリス	フーモ	エベエルシオ	ブーボ	キルス	フェラトゥス	マーネス
体中に静電気をもつ魔物。イタズラ者	接触すると、ベールの体力を奪う魔物	弱気で、すぐ逃げる。重要なアイテムをもつ	水の魔物。水たまりから出現してくる	地中の魔物。強力な攻撃力をもっている	要所要所をガードしている強力な怪物	強くはないが、接触すると体力を奪われる	二重人格の魔物。強力な攻撃力をもっている	特徴というほどのものもない最弱クラスの魔物	とくに何ということもない最弱の魔物

に重要なかかわりがあったⅠに比べて、これはちょっとさびしい気がするね。

このアクションステージは、Ⅰとは画面表示が変わった。Ⅰでは、「ゼルダの伝説」のような画面切り換え方式だったのに対して、Ⅱでは主人公を中心にして、画面がスクロールしていくようになった。

ステージは、全部で８ステージから構成されており、そのそれぞれのステージでセフィラというアイテムを集めなければ、ゲームを終えることはできない。しかし、やっかいなことにこのセフィラは、各ステージで最強の敵によって守られており、各ステージにひとつずつあるバトルフィールドで、その魔物を倒さなければ手に入れることができない。だがこのバトルフィールドでは、新しく設定された魔法を使うこともできるのだ。

アクションステージには、バトルフィールドのほかに、ポイントとなる場所が３つある。アイテムフィールドとワープゾーン、そして、生命の泉だ。これらについて説明しておこう。

アイテムフィールドは、魔法使いの宝物庫だ。ここには、強力な武器や魔法のアイテム、宝物や鍵が隠されているし、あることをすると、ゲームのヒントを得ることもできる。しかし、ここに入るためには、それぞれに対応する鍵が必要なのだ。そのための鍵は、魔物を倒して奪わねばならない。

生命の泉は、その水を飲むと、ある程度ダメージを回復することができる。ただし、泉には、生命の泉だけではなく、毒の泉もあるのだ。生命の泉は青、毒の泉は赤だから気をつけよう。ダメージを回復させるアイテムとしては葉があるが、泉を有効に使うことで、ゲームを有利に進行できる。

ワープゾーンは、そこを通れば、ステージ間を移動できる通路だ。これを使えば、先のステージに進めることは進めるのだが、必要なアイテムを集めておかなければ、ゲームは終わらない。

殺伐(さつばつ)としたＲＰＧにあきた人にはおススメのメルヘンＲＰＧだ。

▲生命の泉。パワーアップすることのできる泉。水が青い。赤い時は毒水である

▲バトルフィールド。各ステージ最強の魔物がセフィラを守っている。魔法を使える

▲アイテムフィールド。アイテムの隠された宝物庫。開けるには鍵が必要。ヒントを得られる

44 ランスはキャサリンをかかえながら戦っている。だが、このままではスタミナ切れでやられてしまう。それを見て、ルーシアはフリーバーを呼びよせ飛び乗る。**35**へ。

ここはどこ? わたしは誰? 古典派ミステリーAVG登場

クリスタル プリズン

PC8801シリーズ 5D 7500円
ポーステック ☎03-407-4191

ここはどこ？私はだあれ？　てな感じで始まるこのゲーム。あのポーステック初のアドベンチャーゲームだ。「レリクス」などいっぷう変わったキャラデザインとアイデアを誇るこのポーステック。アドベンチャーではどんなものをみせてくれるのか？　と思いきや、この「クリスタル　プリズン」は古典的なアドベンチャーゲームだったのだ。

最近のアドベンチャーゲームといえば、アニメーションを使っての凝ったグラフィックやプレイアビリティーを増すためのコマンド選択式が主力という中で、あえて古典的なアドベンチャーを発売するのか？　私なりに考えますと、アニメーション処理およびコマンド選択式というのは、あくまでアドベンチャーゲームのひとつの型にすぎないということ。つまりアドベンチャーゲームはどのような形態をとるにしても、根本はアドベンチャーゲームであるということ。おもしろければいいのだ。テキスト版のアドベンチャーゲームだって、楽しめるわけなのだ。

思わず熱くなってしまったが、ゲームの説明にはいろう。あなたの名前は「マイク・モロー」。記憶が混乱しており、状況がまったくわからない。

登場人物は、医者、看護婦、執事、妹、刑事、犬、大男など舞台設定は、孤島の別荘。いやがおうにもミステリアスなムードが高まってくるのだ。舞台の広土は、別荘内（2階まである）とその周り。広くもなく、狭くもなく、アドベンチャーするには手頃なところといえるのだ。

アイテム数も豊富。ライターやナイフなどの小物から、一見なんの役にも立ちそうにないおたまままで出てくるのだ。大から小までなんでもありの大ありサときたものだ。そのうえ、出てくるこれらのアイテムの存在にはなんの不自然さも感じさせない。常に生活の一部に存在するものであるためだ。たとえばライターなどは、服のポケットの中にあったりする。今までいろいろなアドベンチャーゲームが発売されてきたが、このゲームほど、ある意味で素直なゲームはなかったといえる。

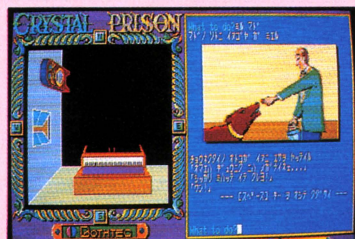
さて、ボチボチ、ゲームのヒントっぽいことをのべよう。まず第1にあなたは何をすべきか？　ということである。記憶が混乱しているのだから、とりあえず、第1の部屋で使えそうな物を探そう。タンスの中とか。つぎに南側の部屋へ行ってみよう。ここには重要なヒントが隠されている。ある物を飲むと…。もうひとつ、この部屋からは実は外に出られるのだ！　おっと、これ以上は言えないな。アドベンチャゲームというものはひとつひとつの謎を解くことにおもしろさがあり、その積み重ねがゲームを終了させるのだから。

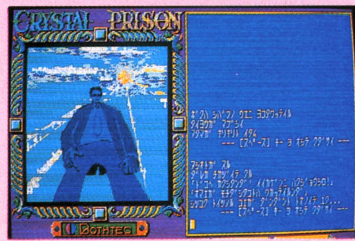
ところで、この「クリスタル プリズン」は大変に操作性がよい。ファンクションキーにLOOKやSERCHなどのコマンドが入力されているし、F4やF5に直前に使った単語、たとえばライターやナイフなどが表示される。おまけに、移動はテンキーで、これがまた泣かせる。言葉の表示方法は、英語・ローマ字変換、カナと、大変使いやすいのだ。

さて、続編の予定もあるみたいなので紹介しておこう。「グッドナイト ベイビー」というのがそうだ。この古典的正統派アドベンチャーゲームの続編ということで先が楽しみだ。ちょっと気が早かったかな!?

でも、とにかくこの「クリスタル プリズン」、ひさびさに正統派アドベンチャーゲームマニアを喜ばせてくれるひとつになりそうだ。

▲クスリ、クスリはどこだ。頭がわれるように痛い。クスリを飲まなくては！

▲外に出ようと思ったらプロレスラーのような大男にじゃまされてしまった

▲男が犬にエサをやっている。ボクもそろそろお腹がすいてきたようだ

▲ようやく庭に出ることができた。庭のテーブルにチェスがおいてあった

▲ボクの目の前に男が立っていた。何か言っている。この男はいったい誰なんだ

45 「待てー！」ランスが助けに入る。「こいっ。でか女！」ボムスンは大木を引きぬくと、ブンブン振りまわす。ランスはその下をかいくぐり、弁慶の泣きどころをスティックで叩く。だが、ボムスンはビクともしない。逆に腰を両腕で締めつけられサバ折りを決められる。ミシミシと音をたてるランスの骨。このままでは折れる。72へ。

捕虜救出に旅立てランボー キミの肉体がすべてだ

んー暑い、この暑い中、さらに熱くさせられるゲームが登場した。「ランボー」である。このゲームは映画「ランボー2」の設定を利用したもの。MSXで同名のゲームが発売されているが、このゲームは、まったく別物と考えてもらいたい。

では、いきなりゲームをPLAYしてみよう。おお、なんと、ルパン三世的な感じで"MISSION"と表示されるではないか！　なになに、よくわからないが、とにかく捕虜を助け出せばよいのだな。つぎに、あのスタローンが現れたタイトルが出現、感動！気分が盛りあがったところで、いよいよゲームスタートだ。

キャラクターはみもの。とにかくカワイイのだ。おまけに70数種類のポーズがとれたりする。腹ばいになったり、ひざ射ちなんかしたりする。とくに腹ばいなんてのは、動かすとてもユーモラスなのだ。

さて背景のほうにも目を向けてみると、なんともあざやか。地形は、草原・森・川・そして家(障害物)・敵基地などがある。それぞれかなり特徴をもっており、川なんて入ることはできるけれど、岸からある程度の距離を離れると、溺れたりしちゃう？　溺れるランボーってのは笑えるよね。

スタート時点のあなたの武器はスローナイフとハンドナイフ。しかし、よく考えてみてくれ。ナイフだけで敵に勝てるわけがない。いかにランボーといえどもマシンガンを相手にはお手あげだ。さて、どうしたらよいのだろう。ヒントとしてはある人物？　に会えばよい。序盤からあまり動くと痛い目にあうぞと！

で、武器を手に入れれば、こっちのもの。でも、殺しまくっていると今にバチがあたるぞ。よ〜くMISSONを思い出してくれ……。

とまぁ、こんな感じなんだけど、敵キャラクターについても説明すると、やはりカワイイのだ。うい奴という感じで…。しかし中身は大違い。たいてい3〜4人で出てくるし、おまけに指揮系統という概念が取り入れられたりする。つまり、親玉を倒せば、子分は逃亡したりする。はてはアクションについてもそうなんだ。ランボーを発見すると指揮官が指図して兵隊が突撃してくる。

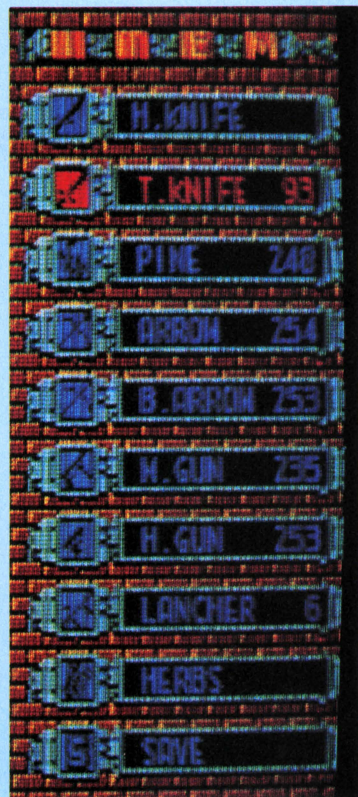
おっとだいじなことを忘れていた。発見、つまり敵との視認。敵はあなた（ランボー）を発見しないかぎり攻撃してこない。だから、伏せの姿勢でいれば、敵の目前まで接近しても、気づかれることはないのだ。

最後に武器について書いておこう。ランボーの使える武器は、ナイフ、マシンガンなど多数ある。特筆すべきは、手りゅう弾とバズーカ。手りゅう弾は家などの障害物ごしに投げるのも可能。バズーカは、発射したら何かにぶつかるまで飛んでいくという、とんでもないしろものなんだ。

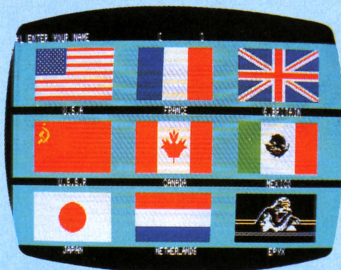
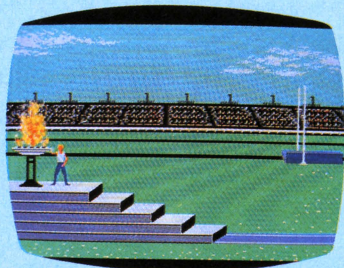
結末も数種類用意されているというサービス満点のゲームだから、ひさびさにアクション派は腕がなりそうだね。ランボーになるしかない。

▲まず土地の女と仲よくなろう。そうすれば武器は手に入るし、○○○はふせげる

▲ナイフ、マシンガン、バズーカなどのITEMを選択して戦闘する

46 ランスは見事に胸元を切りさいた。そして馬から落ちたアドリアンの上にのしかかった。その時、切りさいた部分から見えるオッパイに興奮し、ビリビリと衣服を破ってしまう。**74**へ。

夏だ！　ゲームだ！　スポーツだ！

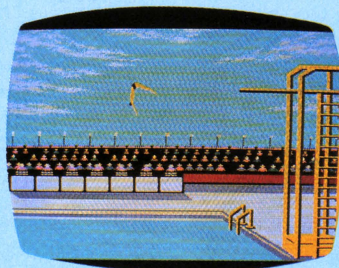
誰がなんといっても、夏がやってきた。さあ、今年は遊びまくるぜ。夏に遊ぶといえば、当然海だ。波がオレを呼んでいる！　とはいうものの、自分が泳げないのに気づき、少し落ちこむ。さらに、自分がスポーツ不万能であることに気づき、ドン底まで落ちこむ。

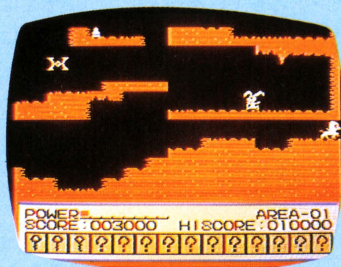
スポーツがなんだ！　あんな野蛮(やばん)なことがやっていられるか。オレには、パソコンゲームがあるんだぜ。ゲームでスポーツをやってやろうじゃないか。

ということで「サマーゲームズ」なのだが、このゲームは、夏のオリンピック競技８種目を集めたものなのだ。つまり、こいつをきわめれば、スポーツの頂点オリンピックをきわめたことになるのだ。

このゲームでプレイできる８種目とは、棒高跳び、飛びこみ、100m走、400mリレー、跳馬、水泳自由型、水泳自由型リレー、スキート射撃だ。また、このゲームは、なんと８人までのプレイヤーでプレイでき、それぞれ自分の好きな出場国を選ぶことができるのだ。

ひとつひとつの競技が終わると、金、銀、銅のメダルがあたえられ、金メダルを取った国の国歌のＢＧＭが流れる。ゲーム開始時には、聖火をともす開会式もあり、ゲーム全体に、いかにもオリンピックというムードがある。

このゲームには、３つのモードがある。全ての競技をプレイして、勝負をつけることもできるし、ひとつの競技だけを競うこともできる。練習用のモードもあるので、慣れないうちは、このモードで修業を積むのがいいだろう。

このゲームは、アップルIIからの移植なのだが、移植のデキはなかなかよい。ＦＭ音源のＢＧＭは、オリジナル以上だ。

キミは大空を翔(と)ぶペガサスになれるか！

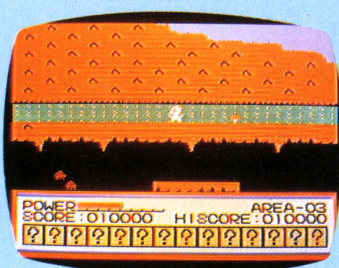
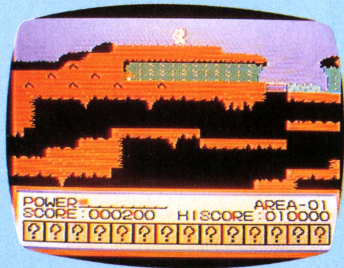
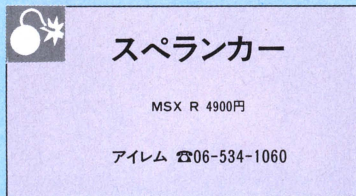
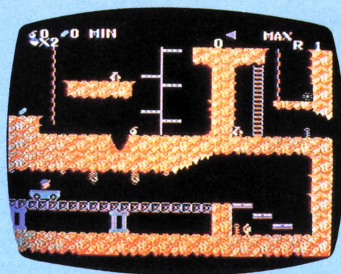
このゲームの主人公はペガサス。ギリシア神話に出てくる、大空を自由に飛ぶことができる白馬のことだね。と、いっても、最初はかわいい小馬のペギーからゲームはスタート。エサをたくさん食べ、１日も早くペガサスになって宿命の対決をしなくてはならないのだ。

つまり、キミはこのペギーちゃんを一人前？　のりっぱなペガサスに育てあげなくちゃいけないってワケ。とにかく、どんどんエサを食べさせて、成長させよう。シューティング・アクションならぬイーティング・アクションなんだと。うまい！　座布団１枚!!

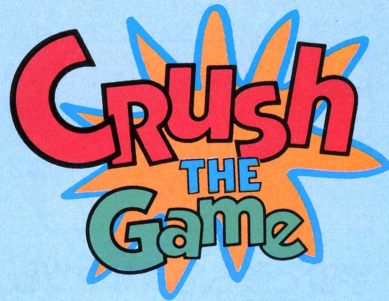
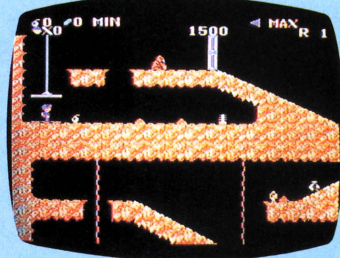
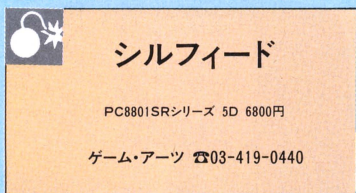
ゲームは全部で４ステージ。各ステージから５つのエリアにわかれていて、平地、森、山、海といろいろな敵が出てくる。各ステージ最強の敵をやっつけて、やっと１ステージ・クリア。とくに地下迷路はエサが少なく、危険がイッパイ。だけど、敵を見つけたらタイミングよく蹴りをいれれば大丈夫。

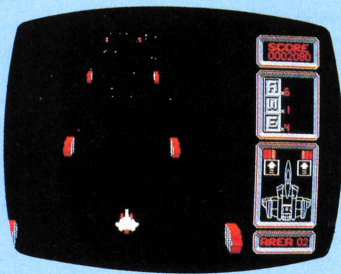
このゲームの最大の特徴は、主人公だけでなく、敵キャラも成長（変化）していくってところ。と、いっても、強くなるだけじゃなく、逆にエサに成り下がってしまう可能性もあるんだ。つまり、１ステージでは敵だったものが、２ステージではペガサスの成長に必要なエサになってることがあるワケ。だから、敵だと思ってあまりに殺しすぎると、エサがたりなくなるってことになりかねない。頭を使ってやらないと、このゲームはコクフクできないぞ。

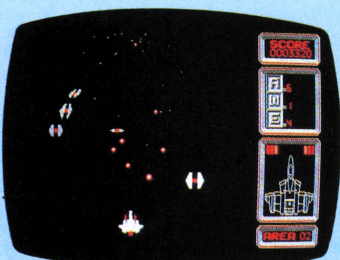
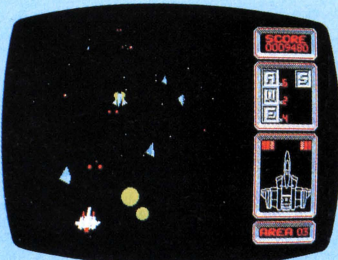
あと、いろいろな場所に隠れキャラが隠されている。この隠れキャラはペガサスが成長するための大きな力になるものだから、必ず見つけだそうね。

とにかく、ペガサスの成長過程を見ていると、子どもを育てる親の心境になってくる不思議なゲームだ。

47 ランスとルーシアは、キャサリンの道案内でモロー城へ潜入した。「残るは１人、クィーン・モローのみ」「ランス。ガンバってね」「ああ。ルーシア姫のバージンをもらうまでは死ねないよ」「なに言ってんのよ、バカ」しばらく行くと大広間に出た。そこで右に行くのなら**54**へ。左に行くのなら**33**へ。この場で勝負を挑むのなら**92**へ。

アイレム初のMSXゲームはスペランカー

地底深くいりくんだ洞窟には、高価な宝物が眠っている。しかし、その洞窟には、恐しい幽霊、コウモリ、毒ガス、熱い蒸気、そして冷たく暗い死の滝など数えきれない危険がいっぱい！キミは、これらの難関を突破して、次の通路へ進むのに必要なカギを見つけだし、膨大（ぼうだい）な宝物が隠されている伝説のピラミッドへとたどりつかなければならないのだ。

とゆーわけで、この種のゲームはとにかく、どんどんアイテムを手に入れていくことがたいせつ。とくに、敵キャラのコウモリをやっつけるために必要なフラッシュや前進するのにやっかいな大岩を破壊するためのダイナマイトなどは、できるかぎり手に入れておく。あと、エネルギー回復をするためのアイテムも確実に拾っとこうね。

敵キャラの幽霊は、マシンガンで撃つ（操作はリターンキー）んだけど、幽霊の登場曲が流れてきたら、とりあえず撃ち始めると、あっさりやられてくれる。ただし、地面に立っている時だけしか使用できないので、そこんとこ要注意ね。

問題の赤と青のふたつのカギは地下深くに隠されている。迷路のようになっているから、うまーく頭を使ってやらないと、身動きがとれなくなってしまうということになりかねない。ただ、全体的にゆったりとしたゲーム展開なので、落ちついてやれば、そんなにむずかしくない。楽しめるゲームだ。

甦（よみがえ）れ、シューティングゲーム！

なにＲＰＧ？　えっＡＶＧ？　困るんだよなぁ最近そーゆ軟弱なゲームばっかでさ。そーゆのは女子どもにやらしといて（あっ差別用語！）男はやっぱアクションよ、シューティングよ、ガッツだぜィ、イェ〜イ！

と、まあそんなこんなでストロングスタイル・ゲーマーの諸君、本格３Ｄシューティングゲーム「シルフィード」いよいよというか、よーやくというか〈注）Ｐ134のそふとくりーむ新聞参照のこと〉とにかく登場なのである。

広大な宇宙空間を舞台に、次々と襲いくる敵機、巨大メカ、要塞などをズビッズバッズギュギューンとぶちのめす戦闘機シルフィード——と書けば、ああ、あの手のゲームね、フムフムとうなずく人も多いハズ。が、ちゃうのだよ、めっ、このあわてん坊さん。「シルフィード」には、そこらのあの手ゲームにはない、その手、この手、シジューハッ手をもっておる。まず、キャラの動きがみごとな３Ｄになっているのがスゴイ。たとえば敵キャラが前方から現れ、シルフィードに近づくにつれ、スゥウウウウゥゥゥとドップラー効果的に大きくなり、また遠ざかるにつれ小さくなっていく。その敵キャラをよーく見るとクルクル回転するものあり、クネるものあり、ビョンビョンブル〜ンするものありと（えーい、３次元の動きを１次元？　の文字で描写せい、つぅほうが無理なんだよ）、合わせて35種類の敵がじつにスムーズに、それぞれ独特な３Ｄアクションを行うのだ。もう、この動きを見てるだけで十分楽しめるわけだが、さらに、惑星内に突入したら、その地表面での戦闘シーンも体験できる。動きが３Ｄなら、ストーリーも３Ｄなのだ。金集めや謎解きにあきた諸君、アクションしましょ！

48 ルーシアはボロボロの上着を脱ぎ捨てた。可愛いオッパイが現われる。そのとたん、ランスの下半身に血が集まりだし、ボムスンのあそこをつんつんしはじめた。「あ……、あへ……」力のゆるんだボムスンの腕を振りほどくランス。だが、ひどく呼吸が乱れている。「この野郎！」とボムスンはランスに突進して行く。**53**へ。

宇宙で最も危険なヤツら——重装歩兵

優勢な地球軍との戦争に終止符をうつためにＭ３星人が送りこんだ起死回生の最終兵器“悪魔の星”。キミは歴戦の重装歩兵“GAMMA 5”をひきいて、“悪魔の星”に内蔵されている反陽子爆弾の起爆装置を破壊しなければならない。

というのが、おおよそのストーリーなわけだが、プレイしてみて気づいたことは、まず使用火器の豊富さだろう。

レーザービームを始めとして６種類ものバリエーションがあり、敵バイオロイドのタイプに合わせて使いわけできるようになっている。慣れないうちはつらい思いもするだろうが、ベテラン重装歩兵への道はけわしい。指先をくいしばって耐えるべし!?

エリアは合計32。タテ型のスクロールをもちいて、ある地点に到達すると次のエリアへ切り換わる。また、隠れキャラを破壊することにより、秘密の通路が現れる。

ＢＧＭもかなりのデキで、ついつい地球の危機をマジに救ってみようなんてーあぶなーいノリがうれしい。

ヨーロッパを支配するのは誰だ！

不気味なリアルタイムＲＰＧ「レリクス」で知られるボーステックからシミュレーションゲームが発売された。このゲームは「ホテル　ウォーズ」という名のとおり、ホテル経営のシミュレーションゲームだ。４人までのプレイヤーでゲームすることができ、４人以下でプレイする時は、コンピュータが相手をすることになる。

舞台は、ヨーロッパの観光地。プレイヤーは、この舞台の中で、15の有名な観光地にホテルを建設し、利益をあげていくのだ。

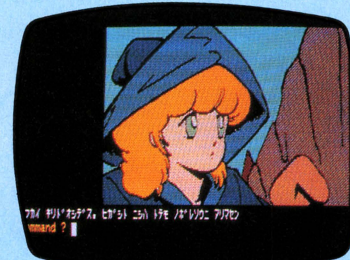
このゲームでは、ランダムに決められた期限内に、いかに利益をあげたかで勝負が決まるのだ。ゲームの１ターンは１カ月で、このターン中にホテルを建設したり、マネージャーを雇ったりと、いろいろな行動をとらなければならない。

株を売買したり、乗っ取り合戦が演じられたり、ホテルが火事になったりと、多くの要素が盛りこまれている。

ＲＰＧにはあきちゃったという人にオススメだ！

時給450円。魔法使いの妹子求む

キミたちは“コミケット”って知ってるかな？　同人マンガ誌の即売会のことなんだけれど、このゲーム、もともとは「帝国ソフト」っていう同人ソフトウェアサークルが“コミケット”に出品して評判になった作品なんだ。

で、おはなしのほうは、ひょんなことから悪霊退治をすることになったリアっていう女のコが主人公。でもリアは

ほんとは魔法使いじゃないんだよね。どこにでもいるフツーの女のコで、魔法使いの家で小間使いのアルバイトしたのが運のツキ(と自分でいっている)。いつの間にやらちょっといかれた魔法使いのおじいさんの妹子ということにされてしまって、こわーい悪霊の棲む村へ——。

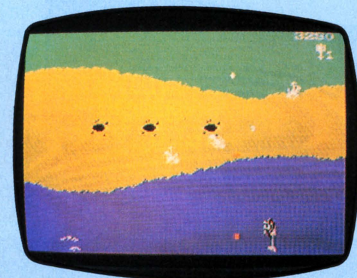
ほのぼのメルヘンタッチを地でいったようなストーリーで、あちらこちらにワナ——じゃなかった、イタズラがしかけてあって笑える。なかでも傑作なのが隠しコマンド。しつこく探してみるべし。

それにしても、この軽〜い遊び感覚には感心するな！　一見の価値あり。

49 飛びのく寸前「燃えよ、タートルスティック！」とランスが叫ぶ。そのとたん、スティックはボッと燃えあがり、モローは顔にやけどを負った。**66**へ。

「ジャイロダイン」もMSXで登場したゾ！

ファミコンやアーケードゲームで人気のあった「ジャイロダイン」がMSX版で登場だ。わたしゃ、パソコンひと筋よっという人以外は、1度はやったことがあるハズ。

で、ゲームの内容はというと、史上最強のヘリコプター“ジャイロダイン”を操作して、地球征服をはかるS国&エイリアン共同軍を倒すというものだ。

撃てばいいってもんじゃないけど、やっぱし撃たなきゃ始まらないわけで、ドンドン撃つこと(攻撃法は3種類)。

敵キャラでおもしろいのは、エレファント君。これを撃つと変身してフラミンゴになる。このフラミンゴの群れを全部倒すと、ボーナス点10,000点がもらえるから試してみよー。

あと、得点アップのために人魚を探しだそう。とくに、グレーマーメイドとオレンジマーメイドは要チェック。前者は、“ジャイロダイン”のスピードアップの力となってくれるし、後者は、一定時間、無敵にしてくれるぞ。人魚はかならず水辺にいるから、注意しとくよーに。では、成功を祈る。

パソコン版アイドル情報誌がデビュー

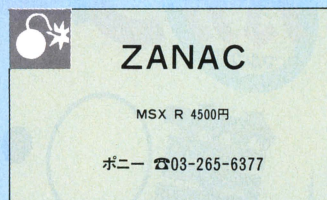
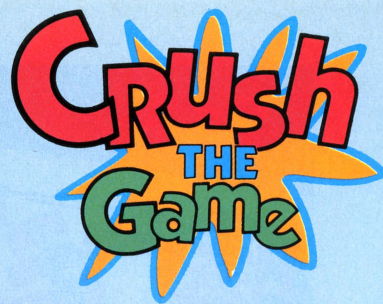
チャンピオンソフトから、見て、遊んで、参加する、DISKマガジンの決定版、グラフィックアイドル情報誌「ZETA」が創刊された。

マガジンには6人のZETAギャルが紹介され、彼女たちを主人公にしたマンガや読みものが載っている。

DISKのほうには創刊記念のミスZETAコンテスト、ZETAクイズ、水着講座、密着取材のマル秘写真公開など、いろいろな企画が盛りだくさん。

ミスZETAコンテストでは6人の写真とプロフィールが紹介される。ZETAクイズはまちがい探し。ウインクと水着と観葉植物、ラジカセと本に注目しよう。どちらも賞品があるぞ。

水着講座はお触りゲーム。おでこ、耳、脇、胸、おへそと、7つのポイントをクリアすると水着ショーが始まるぞ。密着取材はキーワードクイズ。彼女はルパンのJIGENが好きだとか。ファンクションキーに隠された秘密のカギで、秘密の写真がバッチリ！

メニューにも秘密のコマンドが隠れている。お23よく考えてね。

やっぱしシューティングはやめられましぇーん

MSXでもがんばれば、ここまでできるんだぞーっと再び叫んでしまった(前号流用)。スクロールのスムーズさと背景の美しさが楽しめちゃうMSX最高のスクロール・ゲームがパワーアップして再登場だ。

シューティングゲームにはめずらしく、キャラクターが豊富。地上物キャラ10種類、飛行物キャラ27種類、ZANAC側特殊弾7種といった具合いだ。これらを攻撃すると機能がアップというRPG的要素もあるゲームだ。

ゲームは全8面。8面は最後のかくし面になっていて、行きかたはひとつではないけど、そのひとつの方法としてはワープする方法がある。そのためにはワープホールを見つけなくてはならないよ。やりかたは……おっと、ここまで。あとはキミがトライしてみてね！

50 とうとつな攻撃に、ジェシーはキリモミ式に落下していく。気持ちがいいので、もっともみたおすのなら**67**へ。地面に激突する寸前までもんで、フリーバーに飛び移るのなら**93**へ。

答え

㊓ファミコンは毎月2回、
第2・第4金曜日発売です。
次号の発売日は7月11日です。

ファミリー コンピュータ ゲームマガジン
マルカツ
㊓ファミコン

豪華とじこみ36ページ
表も裏も
スーパーマリオブラザーズ2完全㊓本2

あのマイティボンジャックのテクモ新作第２弾
ソロモンの鍵 攻略法

メーカー別徹底研究
コナミの巻 ゴエモンほか

表紙・ソロモンの鍵

ファミリー コンピュータ™ ゲームマガジン
マルカツ
㊓ファミコン

VOL.5　7月11日発売　定価290yen

AVGワールド

MYSTERY 倶楽部

今夜はようこそミステリー倶楽部へ。当倶楽部では選りすぐった殺人事件を舌の肥えたお客さまにご賞味いただくのをモットーとしております。ほら、また殺人事件が起こりましたよ。新鮮なうちにどうぞ。

ニュータイプアドベンチャーの世界へようこそ

いま、アドベンチャーの世界に新しいムーブメントが起き始めている。などと始めてしまうと、「なんなんだ、上半分とずいぶんイメージが違うじゃないか。」という読者もいるかもしれない。が、ともあれ読んで欲しい。この『ミステリー倶楽部』がどういうものか説明しよう。めんどうだという人はページをめくって、いきなり今月のメインディッシュをいただいてもらってもいっこうにかまわないのだが。

さて、話をもとに戻そう。その新しいAVGの波というのはどういうものか。それは、推理もののAVG界で起きている。今までのAVGの常識であった、モノヲトル、モノヲツカウの世界からはずれた、よりリアルなAVGの登場なのである。

そういった試みは以前からあった。物を探して、手に入れ、使うといった作業を複雑化していっただけではない、新しい世界をめざして日本に限らずアメリカでもその試みはなされた。アメリカではインフォコム社の「デッドライン」、日本ではシンキングラビットの「鍵穴殺人事件」、「道化師殺人事件」などである。

そして、昨年の後半ぐらいから、より進化発展した新しいタイプのAVGが登場した。アメリカのＣＢＳソフトの「フェロニー！」である。このゲームの中でパソコンのはたす役目は、単にサイコロ程度の役でしかない。パソコンの指示に従ってテキストのパラグラフを選び、その中から手がかりをつかみ推理し、犯人を当てる。それまでのAVGと違い、どこまでいっても犯人が「私が殺りました。」と自供することはない。真相は解答を読むまでわからないのである。また、ハドソンの「暗闇の視点」もそういった意味では同様に新しいジャンルのソフトといえる。ゲームブックにも同様のタイプのものが出てきた。

私達『ミステリー倶楽部』一同は本誌を使って、このようなアダルトなAVGを少しでも味わっていただこうと開催したというわけである。

▲〈フェロニー〉AVGの新しい可能性をきりひらいた記念すべき作品。なかなかの傑作だ

▲〈フェロニー〉と同様の世界をゲーム・ブック化したもの

▲こちらは写真を使って謎解きをするミステリー。ようは見せかたのくふうだ

イラスト／中村亮

第一話 グレアム氏殺人事件

「我らが愛すべきグレアム・クレーマー君の解決することとなった、記念すべき第一の事件」、または「我らがグレアム・クレーマー君はいかにして探偵という職業を選択することを決意したのか」、あるいは「グレアム・クレーマー君の名付け親にして、育ての親であったグレアム・カールトン氏の身に起きた忌わしい事件」。

それは、グレアム君の到着した日に起った

あなたが演じるところの役柄は、グレアム・クレーマー君。死んだグレアム氏のおいっ子にあたる。

彼はグレアム氏の可愛がっていた末の妹のひとり息子であったけれども、彼が生まれてまもなく、両親は飛行機事故でなくなってしまった。名付け親でもあったサー・グレアム氏（爵位を授かっていたので、こう呼ばれることが多かったのです）は、ひとりぼっちの彼をひきとり育てたのであった。グレアム君は、がんこでへんくつなサー・グレアム氏にとって唯一心をゆるすことのできる相手でもあった。

やがて、グレアム君は成長し、高校を卒業すると、いつまでも伯父さんの世話にばかりなってはいられないとばかり、下宿を借りて大学生活を始めたのであった。このことがサー・グレアム氏にとっては、うれしい一方で気にいらなくもあった。その頃、身内のひとり、めいのマーガレットが、サー・グレアム氏のところに、たびたび出入りするようになった。とはいっても、彼女の目的は、サー・グレアム氏の財産であった。グレアム君が家を出た今、マーガレットにも遺産の分け前にあずかるチャンスが出てきたからである。

数年の歳月が流れたある日、年老いたサー・グレアム氏は、おいのグレアム君とめいのマーガレット嬢、そして顧問弁護士のハロルド氏を呼んだ。サー・グレアム氏が、いったいどのような理由で彼らを呼んだかは今ではわからない。しかし、推測するにあたって、どうやらそれは遺産相続の件ではなかったかと思われる。

この呼び出しに対してマーガレット・カールトンとハロルド・ミラー氏は、呼びだされた日の４日後にサー・グレアム氏の屋敷に一緒に到着した。ハロルド氏は、マーガレット嬢の家の顧問弁護士も務めていたからである。そもそもハロルド氏がサー・グレアム氏の顧問弁護士となったのも、マーガレット嬢の強いすすめがあったからにほかならない。

残るひとり、我がグレアム君は、どうであったかというと、なんと彼は呼び出されてから２週間後にやっとサー・グレアム氏の屋敷に着いたのであった。というのは、彼は大学卒業後、小説家をめざしていたのだが、現実と理想とのギャップにはさまれ、かなりの貧困な生活をしいられていたためである。どうにか金を都合して久しぶりにサー・グレアム氏の屋敷にたどり着いたのは、呼び出されてちょうど14日目のことであった。そして、すでに事件は起きていたのであった。

その日の朝、いつものとおりに朝食を運びにいったメイドのメリーは、サー・グレアム氏の寝室で床にうつぶせに倒れているサー・グレアム氏の死体をみつけた。その直後に屋敷に到着したグレアム君は、中立的な立場で（少なくとも彼は犯人ではない）屋敷にいた者を食堂に集めた。メイドのメリー、庭師のロドニー、ハロルド弁護士、マーガレット嬢、そして叔父のデビッド氏であった。デビッド氏は最近、自分の経営している事業がふるわず、兄のところに資金を借りるべく、何度も兄の屋敷を訪問していたのである。

さあ、あなたはグレアム君としてこの殺人事件を解決に導かなくてはならない。頼りになるのは自分自身の観察力と推理力。５人の容疑者から聞き出した情報をもとに誰が犯人かを当ててみて欲しい。決め手になるのは証拠じゃない、真実を言い当てれば犯人もあきらめて犯行を認めるものなのだから。

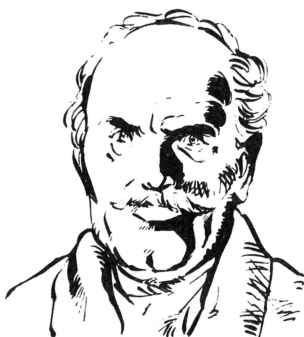
51 やはり男というものは、出したい時には出すという素直さが必要だ。たまり過ぎて精神の集中力に欠けたランスは、脳天から地面にたたきつけられて即死した。 END

登場人物

グレアム・クレーマー
（23歳）

本編の主人公。死んだサー・グレアム氏のおいっ子にあたり、グレアムという名前はサー・グレアム氏が名付け親となって自分の名前をあげたもの。

幼少のうちに事故で両親を失い、サー・グレアム氏に育てられた。そのためこの屋敷のことを彼は良く知っている。

高校を卒業した彼は、おじから自立しようとして家を出、下宿して大学にかよった。もちろん仕送りも断わって、学費を自分でかせいだ。大学を卒業した彼は、大学時代にまねごと程度にやっていた文章書きの仕事で身を立てようと思い、作家を目指す。ところが世の中そうはうまくいかないもので、なかなか仕事もはいらず、なかば小説家となることをあきらめかけていた時におじさんからの呼びだしをくらったのであった。

サー・グレアム氏
（被害者）（61歳）

グレアム・クレーマーの名付け親で、彼の両親の死後、彼を自分の屋敷にひきとって育てた。

資産家だけれどもひどくへんくつで、グレアム・クレーマーが家を出てからは、家政婦と庭師が住み込みで一緒に住んでいるだけであった。

彼の死体は、朝食を持っていった家政婦のマリー・クレメントによって彼の寝室でうつぶせに倒れているところを発見された。

③

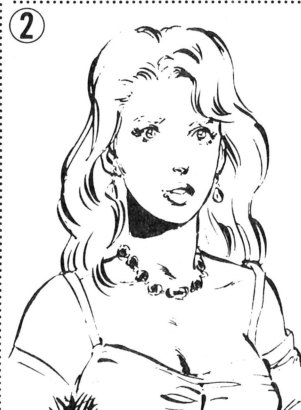
ハロルド・ミラー（32歳）

サー・グレアム氏の顧問弁護士。彼が顧問弁護士となったのは、それまでサー・グレアム氏の顧問弁護士だったものが引退した時に、マーガレット嬢が推せんしたため。したがってマーガレット・カールトンの家の顧問弁護士でもある。若手でありながら、なかなかのやりてと評判であった。独身。

①

デビッド・カールトン（52歳）

サー・グレアム氏の弟。事業経営者であるが、最近になって経営している会社の業績が思わしくなく、兄に資金を借りに何度かきていた。しかし、サー・グレアム氏は彼の援助をすることを断わっていた。また、家庭の方も荒れていて、つい最近に妻から一方的に離婚をもちかけられて、そちらの方でも多額の金を必要としていた。

②

マーガレット・カールトン
（22歳）

サー・グレアム氏のめい。彼の姉の娘にあたる。グレアム・クレーマーが家を出て大学に入学した頃から、サー・グレアム氏のところにまめに通うようになった。美人ではあるけれども気性がはげしく気位が高い。けっこう遊んでいるようで、男性関係もいろいろとあったようであるが、彼女はサー・グレアム氏の前ではそんなことをおくびにもださず、やさしい気立てのよい娘というふうにふるまっていた。グレアム・クレーマーとは仲がよくない。独身。

④

マリー・クレメント（28歳）

サー・グレアム氏の屋敷に住み込みの家政婦。主な仕事は各部屋の掃除、食事の仕度、そして雑用である。サー・グレアム氏の家に勤めたのは４年前から。へんくつなサー・グレアム氏のわがままな注文に対しても文句をこぼさず、要領よく仕事をこなしていった。仕事柄、家の中の様子をよくしっており、家の中の全てのカギを持っている。独身。

⑤

ロドニー・ピーターソン（42歳）

サー・グレアム氏の屋敷に住み込みの庭師兼召使い。サー・グレアム氏には６年前からつかえている。酒好きで女好き。よく主人の集めたワインをこっそり飲んでは、家政婦のマリーにちょっかいをだし、そのたびにサー・グレアム氏に怒鳴られていた。事件のあった前夜も彼は酒を盗みだして飲んでいた。家族はなく、現在でも独身である。

52 「あ…、あん…」ルーシアの歓喜の声。モローのレズテクニックは大したものだ。やがて「うっ！」という声とともにルーシアの体がしおれる。そして立ち上がったモローの体は、いつの間にか男になっていた。「私は雌雄共有体で、こうして美女のエキスをいただいているのさ」ランスは自分のうかつさを呪って自害した。　**END**

ゲームの進め方

それでは、実際にどのようにゲームを進めていったらよいのか説明することにいたしましょう。パソコンを持っている人は、86ページにあるプログラムの説明を読んだうえで打ち込んでください。でも、プログラムを打ち込むのがめんどうだという人や、パソコンを持っていない人にもゲームはできます。地図の中に、物や死体に⑥から㉑までの番号が打ってありますね。また、容疑者の5人にも番号がついていますね。これらを、これからのべる公式(といっても簡単なものです）に従って計算すればよいのです。

さてプログラムを打ち込んだ方は、プログラムをＲＵＮさせて下さい。１から９まで部屋があって、どこに行くか聞いてきますね。グレアム氏の家のマップを見てそれぞれの部屋に行ってください。するとアイテムを調べるか、人に聞くか尋ねてきますので指示にした

サー・グレアム氏の屋敷

⑨おきもの
客間（ハロルド氏の部屋）
⑪スーツがかけてある
本だな
本だな
本だな
⑧じゅうたん
⑦どろ
⑩中に女物のストッキング
たな
以前グレアム・クレーマーの住んでいた部屋
客間（デビット氏の部屋）
⑥グレアム氏の死体
グレアム氏の寝室
グレアム氏の書斎
窓
たな
すいそう
かばん
⑮中にコンドーム
⑭あずかった遺言状
⑬サボテンのはちうえ
たな
窓
客間（マーガレットの部屋）
⑫黒のドレス テーブルには黒の手袋
窓
メイド(マリー)の部屋
たな
⑯中に男物のハンカチ
写真⑰
台所
食堂
酒のタナ
㉑クギ
庭師(ロドニー)の部屋
酒ビン
⑱
⑲ライター
たな
マキ⑳
物置
玄関

①デビッド
②マーガレット
③ハロルド
④マリー
⑤ロドニー

53 ランスはとっさに、ともえ投げの体勢に入った。しかし、「ハハハ！　これだけの巨体を投げられるものか！　押しつぶしてくれるわ！」とボムスンが叫んだ。イチかバチか勝負をしてみるのなら**65**へ。ここはいったん逃げるのなら**88**へ。

がって答えて下さい。そうすれば××のパラグラフ（番号）を読むようにと指示がでます。また、カウントとあるのは、あなたが何回調べたり聞いたりしたかの回数です。それから物じゃなくて人について尋ねたい時は、食堂に行ってください。容疑者は、あなたに物について尋ねられない限り、食堂にいます。

プログラムを使わない人は、次の公式を使ってパラグラフを調べて下さい。

調べたいとき
（調べる物の番号－５）
尋ねたいとき
（尋ねる人の番号）×21
＋（尋ねたい人または物の番号）－5

それから、プログラムを使わないときは、自分で読んだパラグラフの数をかぞえておきましょう。

ゲームを解くポイントは、それぞれの人間関係をよくつかむこと。犯人は自分以外の人間を犯人に見せかけようとします。怪しいと思った人の部屋にある物などにもよく注意してください。これはと思うものがあったら、全員に尋ねてみることもよいでしょう。でも、大切なのは情報集めよりも推理力です。

問　題

1 犯人は？（1人でも複数でもかまいません）

2 なぜ犯人はグレアム氏を殺したのか（動機です）？

3 犯人はどんな手口でグレアム氏を殺したのか？

4 パラグラフをいくつ読みましたか？

当『ミステリー倶楽部』では、お客さま方から、解答の募集をいたしてます。みなさんも、『ミステリー倶楽部』の用意したこの殺人事件、いったいどのような真相か、お知りになりたいことでしょう。なんですって、殺人事件を用意したのは、お前だからお前が犯人だろうですって、ご冗談をおっしゃいますな。私どもは、選びぬかれた殺人事件を、お客さまの前にお出しするだけでございますよ。

さて、今回の「グレアム氏殺人事件」に関しまして、４つの質問をさせていただきましたが、どうでしょう。おわかりになりましたか。私どもといたしましても、お客さまがどのように楽しまれたかおっしゃっていただければ、より美しくおいしい「殺人事件」を料理してさしあげることができますので、どうぞご感想もお送りくださるとさらにありがたく存じます。いえいえ、解答だけでも、感想だけでも結構でございますよ。お答えくださったかたには、ささやかながら感謝のしるしをお送りしようかとも考えておりますが。また、お時間のある方は登場人物の相関関係図を書かれてもよろしいかと存じます。どのように解釈されたか、私どもにも興味のあるところでございますから。

どうか、解答や御感想、その他（オリジナルのシナリオでもけっこうですよ）お送り先は下記までお願いいたします。

ハガキの送り先は、〒160 東京都新宿区四谷１－８－14　四谷１丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部「ミステリー倶楽部」係まで。正解者には、抽選で５名にコンプティーク特製Ｔシャツをプレゼントします。

54 しばらく行くと、つきあたりに、モローが椅子に腰掛けて待っていた。「よく来たわね。ほめてあげるわ」「ありがたいね。だがほめてもらうのは、てめえを倒してからだ！」ランスはスティックで殴りかかる。だがモローはそれを片手で受けとめ奪いとってしまった。すかさず飛び蹴りをするのなら**04**へ。相手の出方を見るのなら**31**へ。

1 グレアム伯父さんは、床にうつぶせに倒れて死んでいた。どうやら死因は頭部を固いものでなぐられた撲殺(ぼくさつ)のようである。服もみだれてないし、争った様子もみられない。死後硬直の様子からみて、昨晩11時頃に殺されたようである。

2 床をよくみてみると、グレアム伯父さんの死体のそばに血じゃないしみがみえる。よくみてみると泥が小さく乾いて固まったもののようだ。

3 寝室と違って起きている間使う部屋なので、床もそれなりに汚れていて、じゅうたんにもしみがいくつか（目立たないが）ある。そのなかに最近できたと思われるしみもある。薬を使えば血かどうかすぐわかるのだけれども。

4 グレアム伯父さんの気に入っていた置き物である。持ち上げてみると軽い。逆さにしてみたら中は空洞で、封筒が入っていた。開けてみると３日前の日付のグレアム伯父さんの遺言状だった。そして、なんと全財産を僕にゆずると書いてあるではないか。

5 女性のストッキングである。なんで叔父さんはこんなものを部屋においているのか。特に汗のニオイもなく、はいたものではないようだ。

6 デビッド叔父さんの部屋にかけてあるスーツはダーク・グレーのスーツだ。最近苦労しているとみえて、少しよれよれになってきている。

7 マーガレットのドレスが部屋にかけてある。そのそばのテーブルには、ドレスとそろえてあったらしい手袋がおいてあった。

8 サボテンのはちうえだけれども砂がいやに少ないの。

9 グレアム氏から預かったという遺言状か。なになに、全財産のうち80%をマーガレットに、20%を僕にだって？　伯父さんが昔言ってたこととずいぶん違うじゃないか。

10 コンドームを発見。調べてみたら使用済みのものもゴミ箱の中からでてきた。これは一体？

11 男もののハンカチである。別にどうということもないのだが、自分用のハンカチとは別に、大事そうにしてあるのが気にかかった。

12 写真スタンドの中には男性と一緒にマリーが写っている。数年前のもののようだ。

13 酒ビンが何本か床に転がっている。割れているのが１本あった。よくみると血のついたビンがベッドの下からでてきたではないか。

14 かなり高価なライターである。これがデビッド叔父さんの自慢のライターであることはまちがいなさそうだ。

15 まきの山の近くに１本の血のついたまきが落ちている。

16 物置きにはいってすぐのところのクギの頭の出ているところに、服のきれはし（というほどおおげさではないけど）が見つかった。

17 おいおい、叔父さんのことを疑うつもりか？　いくらなんでも私が兄貴を殺すわけないだろう。いま私に必要なのは事業の建て直しに必要な資金であって、兄貴の死体なんかじゃない。死体は金を貸してはくれんのだから。

18 なに、マーガレット？　おまえ、よもや自分の肉親を疑ってるんじゃないだろうな。彼女に兄貴を殺す理由なんてあるはずないだろう。なんてったってマーガレットはおまえの次に兄貴のお気に入りだったんだからな。少なくとも遺産が欲しくて殺すわけはあるまい。それとも兄貴に言いよられたかな。

19 私がハロルドに会ったのは、今回この屋敷に招かれて初めて会ったんだから、あいつのことはよく知らんよ。私としちゃあまり好かんがね。ケツの青い弁護士なんてのは、裏で何をやってるかわからんからね。おや失礼、なにも君が裏で変なことをしていると言ってるわけじゃないんだ、ハロルド君。

20 最近、よくここには来ているんだけど、彼女の料理はなかなか上手だね。もっともゆうべはどうしたわけかまずかったな。ずいぶん兄貴にしぼられていたようだったし。あれでずいぶんと味にはきびしかったからな、兄貴は。

21 ロドニーか。あいつも酒ぐせはよくないな。ゆうべも兄貴の酒をもちだして飲んでいたしな。

22 兄さん、こんな姿になっちまって……。死因は頭部を強打されての撲殺(ぼくさつ)か。凶器はいったいどこにあるかわかったのかね？

55 白馬に乗ったアドリアンと地上のランスとの間で激しい剣の攻防が続く。二人とも剣の腕前は互角だ。ランスといえども戦法を変えなければ勝ちめはない。元のスティックにもどすのなら**32**へ。フリーバーにまたがり空中から勝負を挑むのなら**24**へ。女相手に正攻法で十分だと思うのなら**57**へ。

23 ふむ、確かにこれは泥が乾いたもののようだが。部屋の掃除はマリーがやっているんだろう。彼女にきいてみたらいい。ひょっとすると犯人の手がかりになるかもしれんぞ。

24 床を見ろって？　なにかあるのかね。私には何もわからんが。

25 ああ、これは兄貴のお気に入りのやつだな。なにっ、中に遺言状が入っているって？　なるほど、確かにこれは兄貴の書いたものだ。これで、私の事業もパアか。

26 なんで、こいつを見つけたんだ。頼むから他の人にはだまっておいてくれ。本当のことを話すから。実はゆうべは庭師のロドニーと一晩中兄貴のワインを飲んでいたんだよ。そして、明けがたに部屋に帰る前にマーガレットの部屋に行ったんだよ。はずかしながら妻と別れて以来、女と縁がなくてな。酒に酔った勢いもあって忍び込んだのさ。するとマーガレットは部屋にいなくて、ベッドにストッキングがおいてあったのさ。ふと手にとった時にうめき声のような声がきこえてな、バスルームの方からだった。そっと開けてみたら反対側のハロルドの部屋のドアが開いていて、声はあいつのベッドの中からだった。マーガレットとハロルドがセックスしてるのを目のあたりにしちまったんだ。しかし、あいつらができていたとはねえ。

27 このスーツかい。こりゃきのう着てたスーツさ。なに、このそでロのしみはなんだって？　え、そりゃあなんだろうな？　血だって、まさかそんなはずは。

28 ほう、黒のドレスねえ、わざわざ喪服を用意してくるとは、ごていねいなことだ。荷物から出してかけてあるっていうのは今日着るためかね？

29 ふーん。きっとなにかのひょうしにけっとばしたかしたんじゃないのかね。そんなこと気にすることもあるまい。どうせマリーがかたづけたんだろ。

30 こいつが兄貴の遺言状だって？　冗談じゃない。なんだってマーガレットが80%も手に入るんだ。おまえだって気にくわないだろ。

31 さすがにプレイボーイだね。雇い主の家にまできてこんなものを使うとはね。

32 いや、これは私のじゃないぞ。どうせハロルドのかなんかじゃないのか。あいつは女ぐせが悪いからな。

33 ほお。この男ハロルドに似てるじゃないか。実はハロルド本人だったりしてな。

34 いや、実はゆうべは一緒にこの部屋で飲んでいたのさ。ビン？　あれは落っことして割ったんだ。

35 ああ。どこに忘れていたのかと思ってたよ。そうか、ゆうべ飲んだ時に置いてきたんだ。

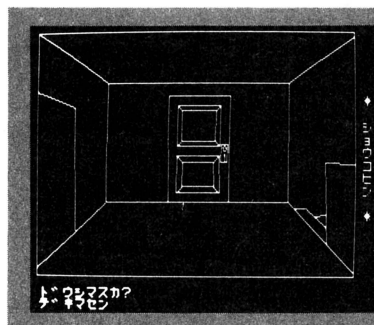
36 うん？　なんだこのまきは。血がついているじゃないか。これが凶器なのか？

37 うん？　これはロドニーの服のきれはしじゃないかな。彼に聞いてみるといい。

38 叔父さん？　グレアム伯父さまのとなりの部屋で寝ていらしたのでしょ。何かご存知なのではなくて？

それとも死んだように眠っていらしたのかしら。何も知らないとしたらおかしいわね。

39 私はゆうべは早くに寝たわ。私は寝つきが良いほうだから。今朝？　今朝はゆっくり寝てたものだから、マリーの悲鳴で目が覚めたの。ああ、グレアム伯父さま、どうしてこんなことに……

40 ハロルド先生は、信頼できる弁護士だわ。父の弁護士として、ずいぶんと父を助けてくれたからグレアム伯父さんにもすいせんしたのよ。若いけれども、能力ではそこらへんの弁護士よりずっと上だわ。

鍵穴殺人事件
(シンキングラビット)

すでにミステリーAVGの古典的名作として名高いシンキングラビットのミステリーAVG。容疑者との会話を中心とした物語の展開は、それまでの物探しだけだったAVGの世界に新しい風をもたらした。

56 「無礼者!!」とアドリアンは激怒した。神聖な決闘を汚されたことが許せなかったのだ。「死ね!!」とアドリアンはランスのチ○ポを切り落とした。　**END**

41 彼女が第一発見者なんだから、彼女によく尋ねてみなさいよ。私は彼女のことよく知らないし。

42 昨日庭を見ていたら、グレアム伯父さまがロドニーに何か言っていたわ。たしかマリーがどうとか言っていたようだったけれども。ずいぶんとグレアム伯父さまはおこっていたようだったわ。

43 伯父さん、どうして……（涙にむせび、声にならない）

44 なんでこんなところに泥が？　伯父さまは、とてもきれい好きでいらっしゃったから、寝室に泥が落ちてるなんてことおかしいわ。きっと犯人の落としていったものよ。そうに違いないわ。

45 私には何も気づくところはないけど、何か気にかかるところでもあるの？

46 ええっ、なんですって？　これがグレアム伯父様の遺言状ですって。私は認めないわよ、こんな遺言状。ハロルドさんが預っているものが本当の遺言状だわ。こんな遺言じゃ私には遺産入らないじゃないの。

47 えっ、何でこの部屋にあるんですの。私、なくしてしまってどうしたのかと思っていましたのに。デビッド叔父さまは変態なんだわ、汚らわしい。

48 このスーツは、デビッド叔父さんが昨日着ていたものですわ。よれよれだし、しみなんかつくってしまって、みっともないったりゃありゃしない。あら、このそでのところのしみって、ひょっとして血じゃないかしら。

49 ええ、このドレスは新しくあつらえたドレスで、黒の好きなグレアム伯父さまに見てもらおうとしたんだけど、これが喪服になるなんて……。ええ、この手袋も新しくあつらえたものよ。

50 実は、きのうの昼に倒してしまって。砂がこぼれちゃったから、床をきれいにするのに苦労したわ。え、着がえのとちゅうであわてていたから、そのまま手ですくってゴミ箱に捨てたわ。

51 そう、これが伯父さまの遺言状なのね。まあ、私が遺産の大半を相続するのね。やはり伯父さまは私を愛していてくださったんだわ。

52 なんです、これ？　私には見当つきませんけど。

53 これはハロルド先生のものじゃない？　どうしてこの部屋になんかあるのよ。

54 これは何？　マリーのつきあってる人かしら。なかなかのハンサムじゃない。マリーにはもったいないわよ。

55 まあ、これ全部グレアム伯父さまが大事にしていたお酒ばかりじゃない。何これ、血がついているわ。一体どういうこと？

56 それはデビッド叔父さまのでしょう。ロドニーって人は、こそどろもやるの？　とんでもない庭師だわ。

57 これは。これが凶器なのね。そうなんでしょ。

58 これはきっと犯人のものだわ。だって凶器があるのだからまちがいないでしょう。

59 私はデビッドさんとお知りあいになったのは、何といっても今回が初めてなのでよく存じあげないが。マーガレットさんによりますと、デビッドさんはずいぶんと資金調達に苦労していたようですな。

60 マーガレットさんは、ゆうべは確かにはやくに床に着いたようですよ。なんといっても夕食後部屋に帰ってすぐに、バスルームを使わせてもらうからと言ってきましたからね。確かですよ。

61 私がサー・グレアム氏の顧問弁護士となったのは2年前からで、仕事といえば遺言状の管理ぐらいなもの。今回君と私とマーガレットさんを呼んだのも、実は遺言状の件だったのです。

62 彼女はよくやってくれていたようですよ。サー・グレアム氏は顧用問題については何も相談されなかったし、彼女にはおおむね満足していたんじゃないですか。

63 庭師としての能力をサー・グレアム氏はかっておられたようですが、私のみたところではトラブルメーカーだったようですね。今回の滞在中にも何度か彼は問題を起こしていましたし。サー・グレアム氏とはあまり仲が良くなかったと私は思いますね。

64 グレアム君、いったいどうするつもりなんだ？　死体は警察が来るまでは、うかつにさわるべきでは

57 再び剣がぶつかりあうが、ランスは白馬に蹴り飛ばされてしまう。そのさい、剣が手から放れてしまった。アドリアンはジャンプして、ランスの脳天めがけ振り下ろす。13へ。

ないだろう。

65 なるほど、確かに泥だ。グレアム君、これはおかしいと思わないかい。寝室に泥が落ちてるなんてことは、きれい好きな人間には考えられないことだよ。これで解決への糸口がつかめたようだね。

66 なるほど、君の考えているところはわかるよ。犯人がここでサー・グレアム氏を殺して寝室までひっぱっていったんじゃないかというんだろ。でもそんなことをやって犯人にとって何になる？　それよりも寝室の泥のほうを調べてみるべきではないかな。

67 なんだって、サー・グレアム氏の遺言が入っているって。で、日付はどうなっているんだね？　なに、3日前の日付。なんということだ。それでは、その遺言状が最新のものとして、法的に有効なものということになるではないか。で、遺言の相続者はどういう配分だね？　なるほど、君が100%相続というわけか。なんということだ……

68 何でこんなものが、彼の部屋にあるんだね。それも、自分のめいの下着じゃないか。彼は一体何を考えているんだね？

69 おや、このスーツはデビッドさんがきのう着ていたものですね。これがどうかしました。

70 ほほう、もう喪服の用意ができてるとは、用意の早いものですな。

71 ほほう。なるほどたしかにおっしゃるとおりですが。おそらく倒した時にこぼれたんじゃないですかな。

72 ええ、これは私がサー・グレアム氏から預かったものです。おそらく、この内容を生前のうちに公表するために、あなたとマーガレットさんを呼んだのではないですか。

73 へんなものが見つかってしまったね。まあプレイボーイのみだしなみってとこさ。おたがいもてる男は常に用意を怠りなくってね。

74 おや、これは僕のだが、なんでこの部屋にあったんだ？

75 おや、こいつに気がついたのかね。僕によく似てるだろう。この写真のおかげでマリーと楽しませてもらうことができたよ。だれだか知らないが感謝するよ、この男にはね。

76 ほほう。ずいぶんとゆうべは暴れていたようだね。

77 ほお。見事なライターですな。庭師ごときの持つものではない。それにロドニーはたばこを吸わないようだが……？

78 なるほど。これが凶器であるとみてほぼまちがいないな。問題は、こいつを使ったのが誰かってことだ。そもそもまきがこの部屋にあることを知ってるのは、この屋敷の使用人だけだしな。

79 こんなところにひっかけた？　よほどあわてていたんだろう。人に見られたらまずいことをしていたのか……。そうか、こいつは犯人を割り出す手がかりじゃないか。

80 最近何度か来られています。ご主人様にお金を借りに来られたということで。でもそのたびにご主人様は断わっておられたようです。お気の毒に。

81 マーガレットさんですか？　おきれいな方だと思います。それにお金持ちだし。ご主人様のおっしゃるところでは、私がこちらに参りましたのと同時くらいに、この屋敷に遊びに来られるようになったということですけど。

道化師殺人事件
(シンキングラビット)

シンキングラビットの新しいミステリーＡＶＧ。シナリオよりも、スクロールするグラフィックなどの派手さが話題になったが、『鍵穴―』の流れをくむ正統派型のミステリーＡＶＧ。日本のミステリーＡＶＧの王道をきわめる。

58 再び剣とスティックがぶつかり合うが、アドリアンは巧みな剣さばきでスティックをはじきとばしてしまう。そしてランスの脳天をめがけて剣を振り下ろす。**13**へ。

82 私はよくは知りませんが、弁護士としてはすごい人なんだそうですね。よい方なんじゃないですか。私からは何とも言えません。

83 はい、実はゆうべは味つけに失敗してしまいまして。それを気づかずに出してしまったものですから、後でご主人様にひどくしかられてしまいました。でも、それをうらんでご主人様を殺したなどとは決して……

84 ロドニーですか。よくご主人様にしかられていましたが、いったいご主人様とロドニーは仲がよかったんだか悪かったんだか。あまり酒ぐせはよくないので、夜中に部屋であばれていることもありました。

85 はい、私がいつものとおり朝食を持って寝室のドアをノックしたら、返事がないものですからそっと開けてみたら、ご主人様が床に。ええ、その時のままです。

86 なんでこんなところに泥が。私はいつものようにご主人様とお客様が夕食をとっていらっしゃるあいだ、全部の部屋をきれいに掃除しておいたのですが。

87 ええ、この部屋も私が掃除します。そうですね、しみがふえているようですけど。あっ、ひょっとしてご主人様はこの部屋で……。そういえば、じゅうたんの毛の乱れは、ご主人様を寝室にひっぱっていったあとにも見えます。でも、寝室までひっぱっていくにはよほど力がないと。

88 ええ、この置き物だけは昔からさわらないようにといわれていたんですが。そうですか、そこに遺言状を入れて、たびたび日付を改めていたんですね。で、遺産はお坊っちゃまが全部を相続。では、マーガレット様は、さぞ落ちこまれたことでしょうね。

89 これは私のではありません。ですけど何でデビッドさんの部屋に？

90 このスーツはたしかにデビッド様のものですわ。こちらにいらっしゃってからずっとお召しですから。でも、昨日はあんなにスッキリしていたのに、どうしてこんなによれて、しみまでついているのかしら。

91 おや、この手袋もドレスとそろえてあつらえたものみたいですね。でも、糸のほつれているところがあるわ。仕立てが悪かったのか、どこかにひっかけたのね。

92 そうですね。確かにかなり減ってます。マーガレットさまが倒されたんじゃないのですか。私は存じあげませんが。

93 私は遺言状のことなんかわかりませんから。おや、水槽の砂があんなに増えているわ。どうしたのかしら。ロドニーのいたずらかしら。

94 はい、何だかわからないわけじゃありませんけど。これがどうしたんですか。えっ、これは（使用済みのを指して）どこにあったんですか。この部屋？　そんな……

95 ええ、実はハロルド様のものです。本当をいうと、この部屋にいらっしゃった時に忘れてしまったものなんです。

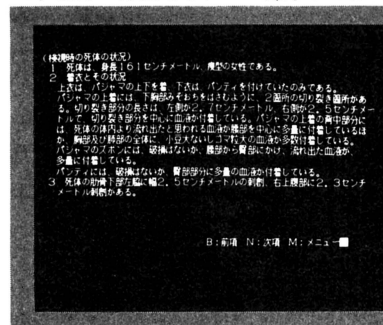
96 この人ですか。この人とは私がハイスクールにかよっていた頃につきあっていたんです。ですけどハイスクールを卒業してすぐに交通事故で死んでしまって。

97 ええ、ゆうべはロドニーの部屋にはデビッド様もいらっしゃって。一晩中飲んでいたようでしたわ。

98 それはデビッド様のものですね。おそらくゆうべ飲んだあとで忘れて部屋に帰られたのでしょう。

99 これが凶器なのかしら。血だけじゃなく髪の毛もついているわ。あら、これは髪の毛じゃなくて黒の糸くずみたい。

100 ええ、あわてるとこのくぎに引っかけることがたまにあるんですよ。でも私の服じゃないですよ。でも、きのうの夕方来た時にはなかったと思ったけど。

101 デビッドさんは、3日前にこの屋敷にまいられたんです。もちろんご主人様に金を借りに来たんですけどね。結局今回も借りられずに終わっちまいましたけどね。

暗闇の視点
（ハドソン）

ハドソンから発売された、まったく新しいタイプのミステリーＡＶＧである。犯人がわかっただけでは解けず、動機やら証拠などを把握していなければいけない。ある意味でミステリーＡＶＧの究極とも呼べるかもしれない。

59 「あ…、あ…、あ〜ん……」とアドリアンは感じはじめている。ランスは甘く優しい抱擁をはじめる。またアドリアンもディープキスによいしれて、全身の力がぬけていく。これは男まさりの女にたいして有効な「秘技女殺し」であった。このまま一発やってしまうのなら**90**へ。みぞおちに一撃を入れて気絶させるのなら**41**へ。

102 マーガレットお嬢さんはいい女だねえ。いい体をしてるよ。男を知ってるんじゃないかねえ。おっとつい口がすべっちまった。悪気はなかったんで。かんべんしてくださいよ。

103 ハロルドさん。きれる弁護士だっていうね。しかしどういうもんなんだか。わたしらみたいな人間には関係のないことです。

104 マリーかい。料理のうでまえは抜群だね。あれで、あんなに身持ちが固くなけりゃ最高なんだけどね。いくらさそってもウンといわないんだから、困ったもんさ。

105 俺かい。まあ、殺しの犯人だって疑われてもしかたがねえけど、本当のところ俺が殺したんじゃあない。殺したって一文の得にもならないし、怒られたからって殺したら、今までにご主人様を300回は殺してるよ。

106 なんてこったい。それにしても一体誰がこんなことを。おや、坊っちゃんみてごらんなさい。ほら、そこのところ。どうやら犯人はなぐりつけて倒したあとで、ごていねいにとどめの一発もやったんだ。なんてむごいことしやがる。こんないい人を。

107 こいつはたしかに泥だ。しかし昨日は、家を出たのはひとりもいなかったし、庭に出たのも俺とご主人様だけ。こいつはひょっとすると誰かが、俺にぬれぎぬをきせるつもりなのか。

108 うん？　あまりよくわからないね。まさか部屋に入るたびに、じゅうたんのしみの数を数えているわけじゃないから。

109 ほぉ一、中に遺言状。なるほど、でも俺には、関係のないことだな。

110 おや、おおかたマーガレットさんの部屋に忍び込んだんだろうよ。部屋に戻る前に、そう言って出て行ったからな。しかし、そうするとマーガレットさんていうのは、ずいぶんと冷え症なんだねえ。このストッキング3枚重ねだぜ。彼女どう見ても冷え症には見えないけどな。ストッキングだって3枚重ねりゃ風も通さなくなって、むれちまうぜ。それにしてもおかしいな。

111 ああ、こんなによれちまったか。しょうがねえなあ。

112 ほう、黒のドレスか。こんなの着たら、色っぽいだろうね。デビッドなんかこらえきれるのかね。最近この娘に目をつけてるようだし。

113 こりゃ、けっとばしたな。サボテンにあとがついてるよ。こんなに砂がなくちゃ、サボテンも安定しないだろうに。客間なら窓から手をのばせばすぐに庭の土をほじくり返せるんだから、少しでも足しておきゃいいものを。

114 ふーん、この遺言状本物かい？　少なくとも遺産めあてのマーガレットさんに、うちのご主人様は目もくれてなかったようだけどね。それとも裏でなんかあったのかな。

115 おや、おさかんなことで。なに、使用済みのものもある？　まあ、そんなことだろうとは思っていたけどね。

116 こいつは俺のじゃねえ。ああ、そうかデビットのやろうマリーをつまみ喰いしたんだな。マーガレットだけじゃ足らねえのか。それとも俺の誤解かな。

117 ああ。この写真ね。なんだかマリーが大事にしてるよ。昔の男かなんかなんだろうけどよくは知らん。

118 ああ、この血か。こいつは、ほれ、そこのビンを片づけようとして手を切っちまったのさ。ほら、この指を見てみな。

119 それか？　それはデビッドさんのだよ。あの人がゆうべ忘れていった。

120 これが凶器だというのかい。そうかな、髪の毛は確かにご主人様のポマードの匂いがする。だけど、こんな細いまきじゃあ、人を殺すほどの力をいれてなぐりつけたら折れちまうぞ。これじゃあ、殴っても死にはしないよ。

121 ああ、これか。俺だよ。実はご主人様の酒をくすねた時にひっかけちまったのさ。ウソじゃねえよ。

60 ランスはキャサリンのあそこに挿入するやいなや、猛スピードでピストン運動を開始した。そして、背後からモローが近づくのをさっすると、チ○ポをサッとぬいてスペルマをモローの顔に噴射した！ 87へ。

プログラムの説明

今回のシナリオで使うプログラムは、下にあるとおりです。いちおう、特別な命令は使ってないので、ほとんどのパソコンのうえで走ることができると思います。行数はちょうど50行あります。少しでもラクがしたい人は、110行目と120行目は入力しなくてもＯＫです。もし走らせてみてエラーが出たら、プログラムをチェックしてみて下さい。どこかまちがっていると思いますよ。

ほとんどのパソコン上で走るはずですけれど、ＭＳＸやＰＣ－6000シリーズは表示の関係上200行目のＷＩＤＴＨ 40、25を削除してくださいね。それからパソコンによっては450行の命令でエラーが出たり、見づらくなるものもあるので、その場合は450行を削除して、その代わりに820行のGOTO 500をGOTO 400になおしてください。プログラムにまちがいはないので、がんばって打ち込んでください。

```
110 REM  ﾐｽﾃﾘｰｸﾗﾌﾞ
120 REM  ｸﾞﾚｱﾑ ｼ ｻﾂｼﾞﾝ ｼﾞｹﾝ
200 CLEAR : WIDTH 40,25 : T=1 : DIM R$(9)
210 R$(1)="ｸﾞﾚｱﾑ ｼ ﾉ ｼﾝｼﾂ" : R$(2)="ｸﾞﾚｱﾑ ｼ ﾉ ｼｮｻｲ"
220 R$(3)="ｷｬｸﾏ1(ﾃﾞﾋﾞｯﾄﾞ)" : R$(4)="ｷｬｸﾏ2(ﾏｰｶﾞﾚｯﾄ)"
230 R$(5)="ｷｬｸﾏ3(ﾊﾛﾙﾄﾞ)" : R$(6)="ﾏﾘｰ ﾉ ﾍﾔ"
240 R$(7)="ﾛﾄﾞﾆｰ ﾉ ﾍﾔ" : R$(8)="ﾓﾉｵｷ"
250 R$(9)="ｼｮｸﾄﾞｳ"
260 A$="1)ﾃﾞﾋﾞｯﾄﾞ 2)ﾏｰｶﾞﾚｯﾄ 3)ﾊﾛﾙﾄﾞ"
270 B$="4)ﾏﾘｰ       5)ﾛﾄﾞﾆｰ"
300 DATA "1)ｸﾞﾚｱﾑ ｼ ﾉ ｼﾀｲ  2)ﾕｶ ﾉ ﾄﾞﾛ"
310 DATA "1)ｼﾞｭｳﾀﾝ  2)ｵｷﾓﾉ"
320 DATA "1)ｽﾄｯｷﾝｸﾞ 2)ｽｰﾂ"
330 DATA "1)ﾄﾞﾚｽ ﾄ ﾃﾌﾞｸﾛ  2)ﾕｶ ﾉ ﾄﾞﾛ"
340 DATA "1)ｸﾞﾚｱﾑ ｼ ﾉ ﾕｲｺﾞﾝｼﾞｮｳ  2)ｺﾝﾄﾞｰﾑ"
350 DATA "1)ｵﾄｺﾓﾉﾉ ﾊﾝｶﾁ  2)ｼｬｼﾝ"
360 DATA "1)ｻｹ ﾉ ﾋﾞﾝ  2)ﾗｲﾀｰ"
370 DATA "1)ﾏｷ  2)ﾇﾉｷﾚ"
400 LOCATE 11,1 : PRINT "// ﾐｽﾃﾘｰ･ｸﾗﾌﾞ //"
410 LOCATE 9, 2 : PRINT "(ｸﾞﾚｱﾑ ｼ ｻﾂｼﾞﾝ ｼﾞｹﾝ)":L=1
420 FOR I=1 TO 4: LOCATE 1,I+3:PRINT L;R$(I*2-1):L=L+1:LOCATE 20,I+3:PRINT L;R$(
I*2):L=L+1
430 NEXT I:LOCATE 1,8:PRINT 9;R$(9)
440 LOCATE 1,10 : PRINT "---------------------------------------"
450 CONSOLE 12,13,0,0
500 INPUT "ﾄﾞｺ ﾍ ｲｷﾏｽｶ?(1-9)";A
510 IF A<1 OR A>9 THEN 500
520 PRINT R$(A);" ﾆ ｷﾏｼﾀ"
530 IF A=9 THEN 700
540 PRINT "ﾄﾞｳｼﾏｽｶ"
550 INPUT "1)ｼﾗﾍﾞﾙ  2)ﾋﾄ ﾆ ﾀｽﾞﾈﾙ";B
560 IF B<1 OR B>2 THEN 550
570 IF B=1 THEN C=0 :GOTO 610
580 PRINT A$ : PRINT B$
590 INPUT "ﾀﾞﾚ ﾆ ﾀｽﾞﾈﾏｽｶ?";C
600 IF C<1 OR C>5 THEN 590
610 RESTORE:FOR I=1 TO A:READ C$:NEXT I
620 PRINT C$
630 INPUT "ﾄﾞﾚﾃﾞｽｶ?";D
640 IF D<1 OR D>2 THEN 630
650 X=(A-1)*2+D+C*21
660 GOTO 800
700 PRINT A$ : PRINT B$
710 INPUT "ﾀﾞﾚ ﾄ ﾊﾅｼﾏｽｶ?";B
720 IF B<1 OR B>5 THEN 710
730 INPUT "ﾀﾞﾚ ﾉ ｺﾄ ｦ ｷｷﾏｽｶ";C
740 IF C<1 OR C>5 THEN 730
750 X=C+B*21-5
800 PRINT "ﾊﾟﾗｸﾞﾗﾌ ";X;" ｦ ﾐﾃｸﾀﾞｻｲ"
810 PRINT "ｹﾞﾝｻﾞｲ ﾉ ｶｳﾝﾄ ﾊ ";T
820 T=T+1 : GOTO 500
```

61 だがジェシーは、スティック攻撃を巧みにかわしながら、フリーバーに体当たりしてきた。「キャアー！」ルーシアが振り落とされてしまう。憎悪に燃えてジェシーに立ち向かっていくのなら、**7**へ。とりあえずルーシアを捜しに行くのなら**28**へ。

ADVENTURE

誌上体験アドベンチャー

連載その13　先江　進

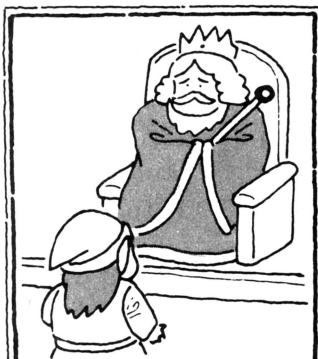
©1986 CHARLIE

先江版 ゼルダの伝説 パート2

イラスト／原美恵子　町支哲義

すでに『ゼルダの伝説』を終えた人も多いと思うけど、最後のクレジット画面で、“ゼルダの伝説１おわり”というメーセージは、あたかもゼルダの伝説の続編を予感させていたね。すでに開発中とのウワサもあるけど、本当かどうか？　そこでだ、待ちきれないゼルダファンのために、「先江版・ゼルダの伝説パート２」を作ってしまったのだ。任天堂さん、ごめんなさい!!

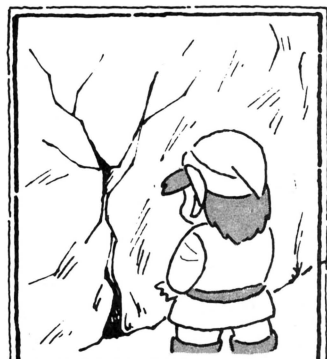
ゼルダ姫を助けだしたリンクは、ハイラルの王に会見した。

VISION 1

「そなたの勇気と力により魔王ガノンを倒し、ゼルダを助けてくれた。リンクよありがとう。ハイラルにいま平和がもどったのだが、また別の問題が起こってしまったのだ。魔王ガノンを恐れていた隣国は、長いあいだハイラルに戦争をいどむことはなかったのだが、ガノンが倒れたいま、すでに北の隣国ゲルトン王国の一軍が、ハイラルに向かっているというのだ」

「王様、ハイラルには兵士がいないのですか」

「ハイラルの優秀な闘士６人と5000人の兵士とを、あのガノンがデスマウンテンの奥深い山中に、魔法によって閉じこめてしまったのだ。戦争に勝つにはどうしてもそれらの闘士と兵士が必要じゃ。勇者リンクよ、魔法を解き、闘士と兵士を助けだしてくれ。ゲルトン軍は５日以内にハイラルに攻めいるであろう」

リンクはふたたびデスマウンテンに向かい、ガノンを倒した部屋までやってきた。奥の壁にひび割れがある。

VISION 2

―バクダンヲ　シカケル

ＯＫ。爆発とともに壁がくずれさり、大きな穴があいた。

62 ぬこうとしてもぬけない。そこへエンジェルが現われた。「ホホホ。おろかな男。キャサリンの意志は私がコントロールしている。もう二度とぬけはしないよ」エンジェルは剣を取りだした。ルーシアに戦うことをすすめるのなら**02**へ。逃げるようにすすめるのなら**10**へ。キャサリンと下半身がつながったままみずから戦うのなら**44**へ。

VISION 3

―アナニ　ハイル

ＯＫ。ここから先は洞窟になっているが、暗くて先の方は見えない。

―ローソクヲ　ツケル

ＯＫ。洞窟は北の方に続いている。

―キタヘ　ユク

ＯＫ。洞窟の中。おやっ、岩壁の中から人の声が聞こえてくるぞ。「助けて、助けて」

―○○○○○　○○○←①

ＯＫ。すると向こうからも同じように答えてきた。

―バクダンヲ　シカケル

ＯＫ。バクダンが爆発すると、岩壁が吹き飛び、中から闘士の１人ガートルードがふらふらと出てきたが、まもなく死んでしまった。

GAME OVER！

VISION 4

●こりゃいけね。いっしょに吹き飛ばしちゃったではないの。やりなおしーっ、と。そんでもって、この岩壁はあとまわし。

―キタヘ　ユク

ＯＫ。洞窟を通りぬけると、野原が広がっている。

―キタヘ　ユク

ＯＫ。泉のほとりにやってきた。

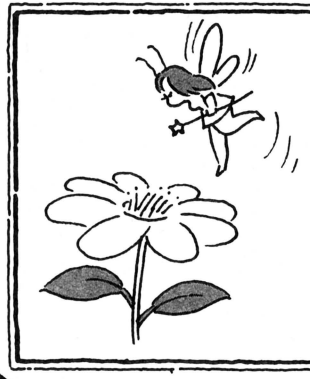
VISION 5

―ミズヲ　クム

水を入れる容器を持っていない。

―ニシヘ　ユク

ＯＫ。花畑にやってきた。色とりどりの花がそよ風にゆれている。黄色い花のまわりを妖精が飛んでいる。

VISION 6

―ヨウセイヲ　ツカマエル

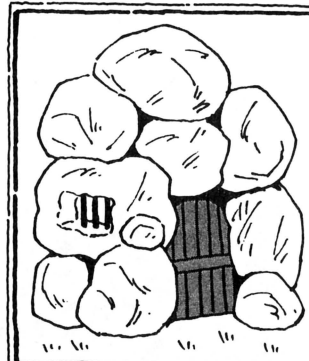
つかまえようとしてもつかまらない。妖精は黄色い花のまわりを飛びつづけている。

●つかまえようとして違うコマンドを試してみたが、まるでダメだった。またまたあとまわし。

―ニシヘ　ユク

ＯＫ。ここには野原にポツンと石で築かれた牢屋が建っている。この牢屋には、鉄棒のはまった小さな窓があるだけだ。トビラも石でつくられていて、カギがかかっている。

VISION 7

―○○○　○○○←②

ＯＫ。中には骨と皮だけのようなやせた男が横たわっている。これがあの怪力男ゴーリキの変わりはてた姿とは。

VISION 8

―ドアヲ　アケル

開きません。

―ドアヲ　コワス

手ではこわれません。

―○○○○○　○○←③

ＯＫ。バクダン、フエ、カバンを持っている。

―カバンヲ　アケル

ＯＫ。中にはオノ、ヘブライ草が入っている。

―オノヲ　トル

ＯＫ。オノを手に持った。

―ドアヲ　コワス

キミの力ではこわせない。

―○○○○○○○　○○←④

ＯＫ。

―○○○ ○○○○○○○ ○○○←⑤

ＯＫ。ゴーリキはむさぼるようにそれを食べた。やせていた肉はもりもりとふくらみ、おとろえていた目つきは

63 エンジェルの手はスルスルッとルーシアのパンティーの中に侵入する。やがてルーシアのあえぎ声。目をつぶっているランスの想像力はさえにさえ、ますますボッキする。しかし、それによるあそこの締めつけもきつくなり、ついにはチ○ポが破裂してしまった。出すものを出さないと、ランスには致命傷になるのだった。　**END**

するどく輝きはじめた。怪力ゴーリキが魔法から解けた。ゴーリキは内側からドアをこわそうとしているが、いくら怪力ゴーリキでもこわせない。

—〇〇〇　〇〇〇　〇〇〇←⑥

ＯＫ。ゴーリキはそれを手にとり、高く振りあげると、ドアめがけて振りおろした。一撃でドアはこわれた。出てきたゴーリキとリンクはがっちりと握手した。おっと、その力のものすごいこと。

VISION 9

●わかったぞい。岩壁に閉じこめられていたガートルードは、ゴーリキの怪力によって救うのだ。洞窟までもどり

—イワカベヲ　タタク

ＯＫ。すると向こうからも同じように答えてきた。ゴーリキは、オノで岩壁をたたき始めた。まもなく岩壁に穴があき、中からガートルードが出てきた。ゴーリキはガートルードをリンクに紹介した。ガートルードはたいへんな英知の持ち主で、魔王ガノンの魔法を解く謎の言葉をも知っている。

VISION 10

—〇〇〇〇〇〇〇　〇〇〇←⑦

ＯＫ。

「リンクよ、空を漂うものは空に漂うものによって解かれ、水に泳ぐものは水によって解かれん。熱に身を燃やすものも、また熱を失われしものも、すなわち熱により解かれるであろう」

●諸君、このあと私は森の迷路の中を足を棒にして歩きまわったのだ。まるで富士山の樹海みたいにめったやたら広かったけれど、マップの努力のかいあって、ようやく壺が落ちているところまでやってきた。

VISION 11

—ツボヲ　トル

ＯＫ。

—〇〇〇　〇〇〇　〇〇←⑧

ＯＫ。壺から紫色の煙が広がり出た。不思議なことに煙は空へと散ってゆかずに、この空間に漂ったままだ。

VISION 12

●と、ここでさっきのガートルードの教えてくれたことを当てはめてみると、この煙によって妖精の魔法が解けるのだということがわかるよね。ところがどっこい、ゲームを初めからやりなおして、先に壺をとり、それから花畑に行き、そこで、

—ツボノ　フタヲ　アケル

ＯＫ。壺から紫色の煙が広がり出た。煙は空に散っていった。

●となってしまったのだ。けっきょく壺の落ちていた場所でフタを開けた場合だけ、煙が空中を漂うことがわかった。ならば、どうしても妖精を壺のある所まで連れてくるっきゃない。またまたやりなおしだー。

花畑にやってきた。色とりどりの花がそよ風にゆれている。黄色い花のまわりを妖精が飛んでいる。

—〇〇〇〇　〇〇〇　〇〇←⑨

ＯＫ。妖精は黄色い花のまわりを飛び続けている。

●そして壺のある所へもどって、壺をとる。

—ツボノ　フタヲ　アケル

ＯＫ。壺から紫色の煙が広がり出た。煙が妖精を包みこんだ瞬間、ガノンの魔法が解けて、妖精は美しい闘士ビアンカにもどった。ビアンカは透視能力がある。

VISION 13

●さてと今回はずいぶん場所から場所へと話がとぶけれど、まあ、内容がびっしりなんでお許しあれい。というわけで、滝のある池の所へとワープ。

リンクと３人の闘士は、池のほとりにやってきた。この池には人工の滝が

流れ落ちている。池の中を小さい人魚に変えられたアフロドーテが泳いでいる。ときどき滝の中を上へさかのぼったり、また池に落ちたりして遊んでいるようだ。

VISION 14

—ニンギョヲ　ツカマエル

手ではとてもつかまえられない。

—イケニ　ツボヲ　イレル

ＯＫ。リンクが壺を池に入れると、水が勢いよく入りこんできて、その流れで人魚が壺の方に引き寄せられたが、人魚は力強く泳いでゆき、また滝をさかのぼっていった。

●絶対にこれは、何回かくりかえせばできる問題だと決めつけて、私は10回もイケニ　ツボヲ　イレルをくりかえしたけれど、何も起こらない。そういえば、「ドラゴンクエスト」の地下迷宮で、なん十回東へ進んでも進めない場所があったっけね。おおっと、話が脱線しちゃってゴメン。さてと、人魚のつかまえ方は、以下のとおり。

—○○○　○○○　○○○←⑩

ＯＫ。リンクは壺の中に人魚をつかまえることができた。

問題１

この人魚の魔法を解いて、もとのアフロドーテにするにはどうしたらよいのだろう。ヒントは、ガートルードの言葉を思い出してごらん。

—ゲームヲ　セーブスル

ＯＫ。

●問題１をクリアーして、ここまででゴーリキ、ガートルード、ビアンカ、アフロドーテを助けることに成功した。またもや話がワープして、炎の部屋からコンティニューなのであります。

VISION 15

この部屋に入ったとたん、ものすごく熱い。体中から炎を出している男が歩きまわっている。このままここに長くいると、火傷で死んでしまいそうだ。

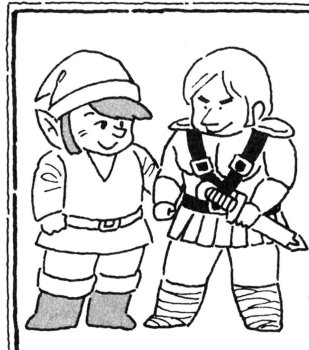
●わかったぞなもし。泉の所まで行けばよいのだ。そして、

—ツボニ　ミズヲ　クム

ＯＫ。

—ホノオオトコニ　ミズヲ　カケル

ＯＫ。火は消えて魔法が解け、闘士パラミアにもどった。この男は指先がたいへん器用であると、ガートルードが教えてくれた。

VISION 16

●さいど、ふたたび、またまた話がワープ。氷の部屋へと飛んでゆきまーす。

この部屋に入ったとたん、寒さに体が震えだした。闘士は全員もときた方へ逃げてしまった。部屋の中は氷だらけになっていて、大きな氷のかたまりの中に、小人の闘士ジュビリーが閉じこめられている。

VISION 17

●このあと、どうやっても氷の中のジュビリーを助けることができなくなっちゃった。なにかが間違っていたのだろう。

問題２

どうすれば氷の中のジュビリーを助け出すことができるのか。
ヒント：ものには順序というものがあるんだよ。

●はてさて問題２もうまくクリアーし、６人の闘士を連れて、いよいよ5000人の兵士が幽閉されている砦までやってきた。

VISION 18

65 ボムスンの体がフワッと宙に舞った。「そんなばかな……」ボムスンは自分を疑いながら頭から落下していった。頭骸骨が割れ、ボムスンは即死した。「確かに４本の手足だけならつぶされていただろう。だが俺にはもう１本強力な足があったのさ」とランスはボッキしたチ○ポを誇らしげに見せるのであった。**69**へ。

砦の門の前までやってきた。門の扉にはじょうぶな錠前がかかっている。扉の下にすきまがあいている。

—ジョウマエヲ　ハズス

リンクは鍵を持っていない。

—モンヲ　オス

開かない。ガートルードが話しかけてきた。

「リンク、ここから先は、闘士のそれぞれの能力を利用すべきです。だれかに命令してみてください」

—○○○○ニ　メイレイスル←⑪

ＯＫ。彼は持っていた針金を使い、なんなく錠前をはずした。

—○○○○ニ　メイレイスル←⑫

ＯＫ。彼は扉を開こうとした。しかし開かなかった。

—○○○○ニ　メイレイスル←⑬

ＯＫ。彼女は扉の中を透視した。

「リンクさま、内側にも掛け金がかかっています」

—○○○○○ニ　メイレイスル←⑭

ＯＫ。彼は扉の下のすきまをくぐって中に入り、内側の掛け金をはずした。すぐにゴーリキが扉を押して開いた。

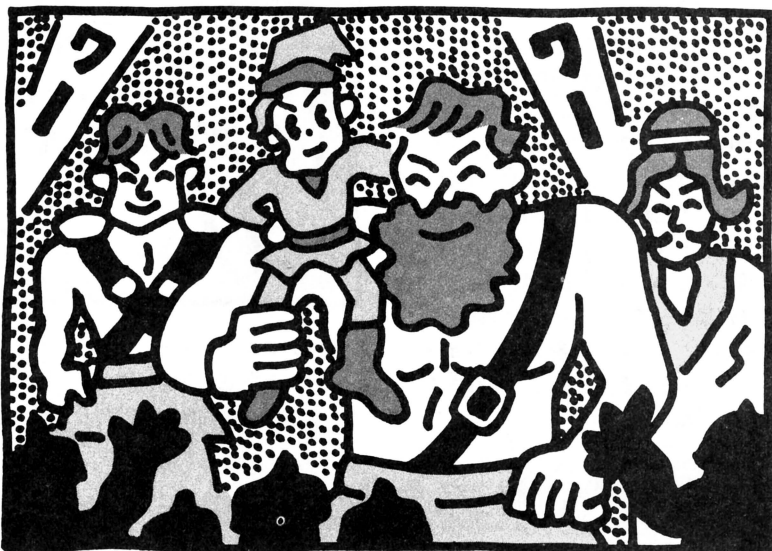
—トリデニ　ハイル

ＯＫ。中に入ったとたん、そこには壮大な景観が待っていた。5000人の兵士がきれいに並び、立ったまま眠っているのだ。

●さあ、最後のコマンドだ。『ゼルダの伝説』をプレイした人ならピンとくるはずだ。

—○○○　○○←⑮

ＯＫ。するとどうだろう。あちらでもこちらでも、兵士がつぎつぎと目をさましてゆく。おめでとう。キミは完全に任務をはたした。いま、ハイラルの闘士と兵士がよみがえったのだ。

ゴーリキはリンクを肩にのせ、まわりを５人の闘士がかこみ、ハイラルの城へと歩き始めた。あとからは、5000人の兵士の勇ましい行進が続く。

66 「おのれランス！」怒りに燃えるモローは全身から黄色い光を発しながら、エクトプラズムを放出した。モローの意志をもったエクトプラズムは、三人の体を襲う。ルーシアは口から、キャサリンは秘所から侵入されようとしている。ルーシアを助けるなら**78**へ。キャサリンを助けるなら**15**へ。モローを倒すのに専念するなら**23**へ。

誌上体験アドベンチャー《6月号》

ショートショート特集 第2弾 解決編

ショートショート特集の中の、「崖をおりる」でのブラインドコマンド⑧が宿題だったね。これは少しむずかしいかな、と思っていたけど、なんのことはない。応募者全員、正解！　まいったね。

さて、正解はズバリ

ロープヲ　ヒッパル

でした。完全には切れなかったけれど、ムスビメには一発弾が当たっているわけだから、かなり弱くなっているはず。だから、あとは垂れ下がったロープを引っぱれば、切れてしまうというわけ。

つづいて宿題B。たくさんのショートショート、ほんとに応募ありがとう。前回にくらべ、ずっと面白い作品がたくさん集まってきました。もう何回か募集して、まとめて読者からのショートショートを発表するから、それまで待っててね。

今回のコンプティークオリジナルTシャツのプレゼントは、群馬県吾妻郡の山田進君、福井県大飯郡の海透雅志君をはじめ、ほか3名に当選が決まりました。多数の応募ありがとう。これからも、どんどん送ってください。

宿題と応募方法

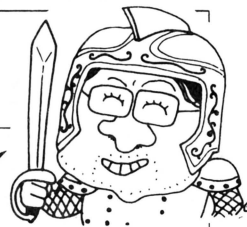
ハイレゾ版アドベンチャーに変身して、第2弾。今回も『ゼルダの伝説』をヒントにつくったゲーム。どうだったかな、面白かったでしょ。さて、今回も宿題をだそう。応募者の中から、抽選で5名の人にコンプティークオリジナルTシャツをプレゼントするからね。なお、7月号の解決編は9月号で、今号の解決編は10月号で発表します。

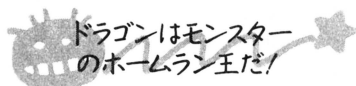
宿題A

ブラインドコマンド⑮を答えてくれ。

宿題B

今回も前号につづき、キミがつくったショートショートのアドベンチャーの問題をつくってくれ。400字前後でいいよ。ブラインドコマンドの答と、キミのコメントも忘れずに書いてね。10月号ぐらいで、読者からのショートショート優秀作品をまとめて発表するからね。

67 ランスが叫んだ。「行け、タートルスティック！　ホールアタックだ！」スティックの頭はニョロニョロと伸びて、ジェシーのあそこに潜りこんでいった。とたんにジェシーは正気にもどり、「このスケベ野郎！」ジェシーは怒鳴るが、「そんなこと言っていいの？」とランスはスティックをつつく。「あっ、あっ……」と感じながら**73**へ。

またまた今回もモンスターの話だ。もうここらで打ち止めというふうにしたいね。というわけで、今回はモンスター界の大物も大物、最高幹部のドラゴンにのみ話をしぼろう。さすがドラゴンだけあって、興味のつきない話ばかりだよ。

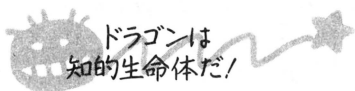
ドラゴンはモンスターのホームラン王だ!

ここんとこずっとモンスターのことばかり調べてるんで、夜になると夢の中にまで、モンスターたちが登場するようになってきた。これはえらいことですよ。もうこうなると、ほとんど夢でうなされているようなものなんだから。でもそんなある晩、夢の中でふとひらめいたんだ。「ロールプレイングゲームのファンにとって、いちばん有名なモンスターってなんだろう?」って。

これがアメリカなら、原則として強いモンスターのほうが、有名に決まってるんだけど、ここは日本だからね。いったいどんなもんだろう?

べつにこれが気になって夜も眠れない、ってわけじゃないけど、ちょっと興味があるんで、すこし前にアンケートをとってみたんだ。これはロールプレイングゲームファンを30人くらい集めて、「きみがよく知ってるモンスターの名前を、3つまで書いてください」ってたのんだんだ。さてその結果はというと、当然でもあり、以外でもありという、ちょっとおかしな結末だった。なぜかと説明する前に、アンケートの結果のほうを見てもらおう。

1位　ドラゴン
2位　オーク
3位　ゾンビ
4位　スライム
5位　スケルトン

どうだ、すごいだろ。ほかに山ほどいる、強いモンスターたちをおしのけて、2位から5位までは戦闘員クラスの弱小モンスターばかり。どうなってるのかな。でもよく考えてみると、ゲームの最初に出てくる弱小なモンスターたちとは、いちばんおつきあいが長いんだから、この連中が上位に入るのも当然かもしれないね。

ただし1位のドラゴンだけは、さすがというか当然というか、知名度、人気ともにナンバーワンといった感じ。そこで今回はこの人気に便乗して、ドラゴンのお話だよ。

ドラゴンは知的生命体だ!

きみたちがよくかんちがいしてるのは、ドラゴンがただのモンスターだって思ってることだ。ひどいやつになると、恐龍の生き残りだとか、トカゲのでかいのだとか、むちゃくちゃ言うんだから。

それじゃドラゴンは、ただのモンスターとどう違うんだろう。それはじつに簡単なことで、ドラゴンが知的生命体だってことなんだ。つまりドラゴンは人間みたいに考えたり、話をしたりできるんだ。

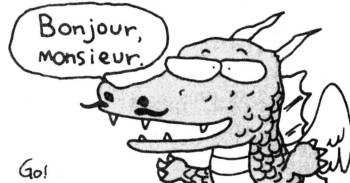
いや、もっと正確にいうと、ドラゴンは人間以上の知恵をもっているんだ。なにしろいちばん頭のわるいドラゴン

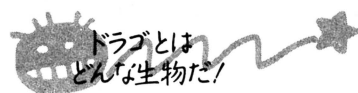
●きみはどれかひとつでも話せるかな?

ドラゴンが人間以外の種族の言葉を、最高で15種類も話せるって聞いて、あれって思った人もいるんじゃないかな。「ロールプレイングゲームでは、そんなにたくさんの言葉があるのかな」ってね。ところがこれが山のようにあるんだな。ダンジョンズ&ドラゴンズによると、主な言葉だけでもこんなにあるそうだ。

●バグベアー(熊)語
●ドッペルゲンガー語
●ドラゴン語
●ドワーフ語
●エルフ語
●ガーゴイル語
●ノール語
●ノーム語
●ゴブリン語
●ハーフリング語
●ハーピイ語
●ホブゴブリン語
●コボルド語
●トカゲ人語
●メデューサ語
●ミノタウロス語
●オグル語
●巨人語
●オーク語
●ピクシー語

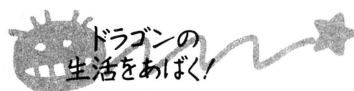
このほかにも人間の種族によって、言葉がいくつもあるっていうんだから、たいへんだ。もっともたいがいのロールプレイングゲームでは、コモン(共通語)というのが設定されているから、頭の悪い人間でもそれを覚えていれば、なんとか暮らしていけるんだ。なにい、コモンもわからないって!!

イラスト/中野豪

でも、標準的な人間と同じくらいの知能はもっているそうだから。当然ながら最高ははかりしれず、ってわけさ。たとえば5つの人間の言葉をはなし、他の生物の言葉も15くらい話せるやつもいるんだそうだ。こりゃキミたちやぼくよりも、ずっと頭がよさそうだね。

たとえばオークなんかも、種族としての言葉はあるし、多少の知性はあるんだけど、とてもじゃないが人間を越える知能はもってやしない。ロールプレイングゲームで人間以上の知能があるのは、せいぜいエルフくらいだからドラゴンはやっぱりすごい!!

さてドラゴンは成長すると、全長が8〜10mほどになる巨大な生物だ。耳、鼻、目は異様に鋭く、暗闇でも完全に見えるくらいだ。体には翼があるから、飛ぶことも空中に静止することもできる。それにゆっくりとだけど、泳ぐこともできるんだ。もっともドラゴンは、あまり外をうろついている生物じゃないけどね。

また、ドラゴンの寿命はものすごく長い。事故にあったり戦闘で殺されなければ数千年、ときには一万年以上生きるドラゴンもいる。だからドラゴンから見ると、はるかに短命な人間なんかは、ちょうどキミたちがハエやアリなんかを見るのと同じ感じなのかな。

こんなに長生きなドラゴンだから、その性格は若いのと年寄りとでは全然ちがう。若いドラゴンは戦い好きだったり、よくあばれたりするけど、年をとったドラゴンはあまり動かない。でもドラゴンには意地の悪いところがあるから、動きのにぶいドラゴンといっても安心できないぞ。

ドラゴンは人間と謎かけをするのが好きだ。なまじ頭がいいから、ときどき不注意な人間をひっかけにくる。そのくせ自分たちは注意深くて、なかなか人間などのたくらみにはひっかからない。しかしひとつだけ手があるんだ。それはドラゴンが短気だってことだ。こいつをうまく利用すると、怒りにかられたドラゴンは大胆に、というより不注意になるから、そこを狙うのがいちばんいい手だ。とはいってもドラゴンをたおすのは、容易なことじゃないけどね。

ドラゴンの住居は、たいがい岩穴だ。ドラゴンには穴の奥のような、暗いところを好む習性があるようだ。入り口はドラゴンの体ぎりぎり、翼をたたんでやっと入れるくらいの穴がいいらしい。とはいっても2〜3mはないと、大人のドラゴンは入れないから、かなり大きな洞窟になるけどね。

入り口とは違って、洞窟の中は広くないとだめだ。少なくてもドラゴン自身がぐるりと回れるくらいの大きさが必要だから、ドラゴンの住んでるところは、だいたい10mくらいの岩穴になるわけだ。ドラゴンはそこに黄金や宝石の財宝をしきつめて、その上に腹ばいに寝ている。たいがいは一匹でいるけれども、たまにメスのドラゴンがいっしょだったり、ドラゴンの卵があることもあるらしい。

こういったドラゴンの岩穴はどこに多いかっていうと、たいがいの場合は荒れ地にある岩山の地下にあるんだ。回りにはほとんど人が住んでいないので、ドラゴンをさがすときは苦労する。しかし、もっともドラゴンが人里はなれたところに住んでるってのは、普通の人間にとっては幸せなことだ。なぜかというとドラゴンは、自分の穴のまわりをなわばりにして、そこに他の生き物がはいってくると攻撃するっていう、やっかいな習性をもっているからだ。他のドラゴンでも、なわばりに近づくと攻撃されるそうだよ。ただそれじゃどうやって、メスのドラゴンといっしょになるのか、よくわからないね。まあ、それはそれなりにうまくやっているんだろうけどね。

●ドラゴンの財宝

冒険者たちはなぜドラゴンの洞窟に入っていくんだろう?

別にあんなあぶない所にいかなくても、ほかにも冒険をするところはたくさんあるだろうに。そんなふうに考えたことはないかい。じつはこれにはわけがあるんだ。

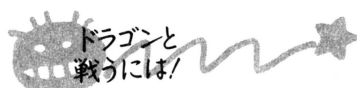
ドラゴンという生物は、なぜか財宝が好きなんだ。だから若いころから宝石や金貨をせっせとためこんでる。貴重な財宝だからそうは手にははいらないけど、なにしろ何百年、何千年もかけるあいだに、ドラゴンの洞窟の部屋はいっぱいになってくるんだ。冒険者たちはこれを狙うのさ。

このドラゴンの財宝好きを知ってると、ドラゴンと話したときにも困らないぞ。なにしろドラゴンは、きみたちが出した金の額により交渉に応じることもあるし、財宝と交換に魔術を教えてくれることもあるんだ。当然、人間から金をだましとることもあるけどね。

しかしドラゴンはなぜ財宝が好きなのかというと、正直なところこれは分からない。ただ財宝をベッドにして、その上に寝るのは間違いないから、そのへんに財宝好きの理由があるんだと思われる。

あるとんでもない説によると、財宝好きはドラゴンの知恵だというんだ。というのはドラゴンは体じゅうにうろこがあり、並のよろいよりもはるかに堅い。ただし腹はやわらかくて、そこは弱点になってるんで敵と戦うときに困るんだそうだ。

ところがドラゴンが、黄金や宝石のベッドの上で長いあいだ寝ていると、腹に宝石や金貨がくっついて、弱点をおおってしまう。このためにドラゴンはせっせと財宝を集めるんだそうだ。話としては面白いけどほんとうかな?

68 「私の美貌は美女達の皮膚を移植して作られている。ルーシア、おまえの皮膚も私におわたし」「いやー。やめてー」モローの爪がルーシアにせまる。ランスが助けようとするが「おやめ！　殺してもいいのかい！」とおどかされてしまう。イチかバチか勝負にかけてみるのなら**05**へ。チャンスを待つのなら**42**へ。

ドラゴンと戦うには!

ドラゴンと戦うっていっても、ほんとなら「誰も好んでドラゴンと戦うものはいない」っていうのが、世の中の常識のはずなんだ。きみのまわりにライオンと好きこのんで戦う、なんてやつはあんまりいないだろ。だけどロールプレイングゲーム界では､「我こそはドラゴンスレイヤー（ドラゴン殺し）たらん」ていう冒険者ばかりなので、ドラゴンのほうもおちおちしてはいられないんだ。

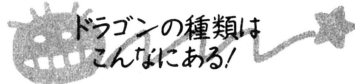
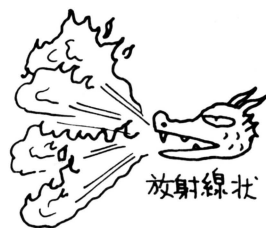
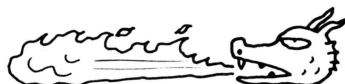
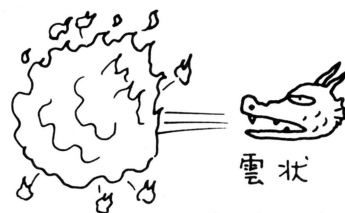
しかし、ドラゴンも、たくさんの武器をもっている。そして、さらに他のモンスターとちがうのは、魔法が使えるってことだね。まずなんでもないようだけど、ドラゴンの目は催眠術を使えるから気をつけないと大変だ。テレパシーみたいな術をつかって、近づく敵に恐怖を与えることもできるんだ。そのほかにも敵の精神に働きかける魔術を得意としていて、戦闘の前にどんどん使ってくるから気をつけよう。もっとも剣の戦いがはじまっちゃえば、魔法をかけてるひまはない。だから、ドラゴンをたおすには寝てるところを襲うのがいちばんいいっていうことになる。

さて戦士とチャンバラをやるとなったら、ドラゴンの最強の武器はドラゴン・ブレス、つまりドラゴンのはきだす息だ。ドラゴンの体の中では、特殊な内臓があって、中で化学反応をしているらしい。だからドラゴンは種類によってちがうけど、炎、塩素ガス、酸などを息と一緒にはきだすことができるんだ。

このブレスの形には放射線状､直線､雲状の三種類があって、ドラゴンの種類によってちがってる。だから相手のドラゴンについての知識がないと、どのあたりにいれば安全か判断できないから、へたすると数人のパーティが全員やられてしまうという、とんでもない悲劇になりかねないよ。

またブレスを使わなくても、ドラゴンは両方の前足の爪、きばの生えた口での嚙みつき、尾を使ってのたたき、といったぐあいに攻撃ができる。だからできるだけドラゴンとは争わないほうがいいんだ。ドラゴンは食肉性で、中には人間を食べるやつもいるけど、“邪悪”なドラゴンでなければ、やたらと人間を襲うことはないからね。

また、首尾よくドラゴンをたおしても、ドラゴンは死ぬ時に、自分の財宝に呪いを残すことがあるんだ。このせいでドラゴンの財宝を手に入れたものには､不幸がめぐってくることがある。北欧神話のなかのシグルド（ジークフリート）伝説は、このドラゴンの呪いによって、シグルドだけじゃなく、その一族縁者のすべてが、悲劇的な最後をとげる話だ。もっともゲームのドラゴンの呪いは、そんなにひどいもんじゃないけどね。

ドラゴンは酸性の液や、塩素ガスをはくんで、ひどい臭いがするって説もある。これによると他の生物は、ドラゴンの穴にはいっただけで、臭いのためにダメージをうけるそうだ。ほんとかな？

ドラゴンの種類はたくさんある。前回の巨人のように、中には同じもので呼び名が二とうりあるのもいるかもしれないけど、そのへんはよくわからないんだ。ドラゴンの分類で決まっているのは、体の色(正確にはうろこの色)で種類をわけることだ。これでいくとドラゴンは、次の表のような種類にわかれる。

この中でいちばんすごいのがゴールデン・ドラゴン。名前もすごいけど、人間や動物に化けていることがあるっていうのがすごい。こういった設定だとしたら、自分の都合が悪くなったら

ドラゴンの種類と特徴

名前	性質	特徴
ホワイト・ドラゴン	普通	あまり知能が高くない いちばん戦いやすいドラゴン
ブラック・ドラゴン	邪悪	失われた知識を求めている 隠された知識をもっていると交渉に応じる
イエロー・ドラゴン	普通	宝石よりも黄金を好む カッパー(銅色)・ドラゴンとも呼ばれる
グリーン・ドラゴン	邪悪	このドラゴンの血を飲むと動物と話せるようになる シグルド伝説のドラゴン“ファフニール”
レッド・ドラゴン	邪悪	謎かけを好み、答えにしくじると殺す 優秀な答えをだすと、逃がしてくれることがある
ブルー・ドラゴン	普通	他のドラゴンよりもずるい 人間を捕まえると困難な仕事を命じる
ゴールデン・ドラゴン	正義	人の姿に化けていることがある だまされないかぎり、みずから攻撃しない

69 ランスとルーシアがモローの城を目指して歩いていると、白馬に乗った１人の騎士が現われた。男装だが、美しい顔立にホンワリした胸のふくらみは、まぎれもなく女である。「私の名はアドリアン。ランスよ、私とお手合わせ願いたい」アドリアンは剣で襲ってきた。スティックのまま戦うのなら**32**へ。剣に変えるのなら**55**へ。

「じつは相手はドラゴンだった」なんてふうに言えるんじゃないかな。

まあそれは冗談にしても、だんだんドラゴンが超自然的な存在になっていくと、西洋のドラゴンというより東洋の龍神に近くなってくるね。ぼくは前からロールプレイングゲームの世界では、ドラゴン教とでもいえるような、ドラゴン崇拝、ドラゴン神格化の傾向があるんじゃないか、と思っているんだけどアメリカじゃどうなんだろう。

ドラゴンの創世記もある！

ドラゴンの神格化という点から考えるとすごく象徴的なのが、“ソーズ・エンド・ソーサリー”というゲームに書かれていた、その世界の創世神話だ。

この話によるとこの世界、というよりこの惑星は最初は他の恒星系にあったそうだ。しかし長い年月がすぎて、だんだん太陽が衰えてきたので、惑星を支配していたドラゴンたちは、集まって相談をかさねた。そしてその結論は星を動かそう、というものだった。

ドラゴンたちはその種族の力をふりしぼって、自分たちの惑星を移動させた。宇宙空間を飛びまわり、新しい恒星をさがした。そしてついに適当な星を見つけて、自分たちの惑星をまだ若い恒星の回りをまわるようにした。こうして惑星とその住人たちは、滅亡から救われたのだった。

だがドラゴンたちの払った代償は大きかった。ドラゴン族のなかでも優秀なものは、そのすべての力を使い果たして、この世を去ってしまったので、後に残ったのは数少ない若いドラゴンたちだけだった。しかもこの壮挙の蔭では、無理を重ねたことによるドラゴン族の能力の衰退という事態がふりかかってきた。こうしてドラゴンたちは、新しい世界では支配者の地位から去り、今では山の奥にある洞窟で、失われた知識の幻影を追って暮らしているのだそうだ。

信じる者はドラゴンになれる！

ぼくがいままで聞いたなかで、もっとも変ったドラゴンの話はなにかというと、『ルーンクエスト』というゲームにでてくる、ドラゴニュートという種族の話だね。

このドラゴニュートというのは、生まれたときはトカゲ人間みたいなんだけど、「自分はいつかドラゴンになるぞ！」って信じているかぎり、死なないんだそうだ。もちろん生物的に死ぬことはあるんだけど、その魂は新しいドラゴニュートの卵に乗りうつって、何回でも復活するんだ。

こうして何回も再生を繰りかえしていくうちに、ドラゴニュートにはだんだん爪や羽が生えてくるんだそうだ。そしてやがてある日、ドラゴニュートは完全なドラゴンになって、ドラゴニュートの村から飛び去っていくんだ。そのあとはどうなるかっていわれても、よくわからないんだけど、多分ドラゴンとして暮らすんじゃないかな。

しかしこのドラゴニュートの世界のこわいところは、いちどでも「ほんとにドラゴンになれるのかな？」なんて考えると、もうそれっきりドラゴンにはなれないし、村からも追い出されちゃうってことだね。そうなったドラゴニュートは、もうただの生き物になってしまって、死んでも二度と復活しないそうだ。

信じつづけていれば、やがてドラゴンになれるって考えはすごい。だけどきみやぼくがドラゴニュートだったら、本物のドラゴンになれるかな？

調べがつかなくてごめんなさい！

ほかにもドラゴンの話はいっぱいあるんだ。ロールプレイングゲームの世界は、ドラゴンだらけといってもいいくらいさ。だけどぼくが調べきれなかったのは、昔どこかで読んだ「変色するドラゴン」という話だ。

この話によるとドラゴンの色のちがいには、種族のちがいだけじゃなくて、年齢の要素もはいってる、っていうんだ。つまりドラゴンは若いころ、成人（成龍かな）したころ、年をとったころの時期によって、体の色がちがうっていううんだ。

面白い話なんだけど、どこに書いてあったのかいますぐには思い出せなくてごめんなさい。もしわかったらまた紹介しますので、かんべんしてね。

70 ルーシアは手あたりしだいに、モローめがけて投げまくった。そのうち短剣がモローの頬を引きさき皮がめくれる。その個所は醜く腐っていた。「よ、よくも私の顔を！」怒り狂ったモローはルーシアをつかまえる。68へ。

黒ちゃんの RPG&AVG お助けコーナー

前回からスタートしたこのコーナー、どうしても困ったことがあったら、どんどん質問を書いて送って下さい。RPG、AVG、そしてD&Dの質問もOK。できるかぎり誌面でお答えしますよ。ただし、こればっかりに頼ってはダメ。あくまでも自分1人でガンバって解けたときこそ、ゲームの本当の楽しさと出会えるんだからね。

Question ●僕はコンプティーク6月号のリグラスの特集を見ながら、リグラスを解いています。しかし今、クリスタル4個をもっているのですが、どうしてもあとひとつ、5個目のクリスタルが手に入りません。ライトサーベルはもっているのに……というわけで、5個目のクリスタルの場所を教えて下さい。それと、あとどうしても進めない洞窟があるのですが、どうすればいいのでしょうか？

〈福岡県嘉穂郡・今村修二〉

Answer ●え～、まずこのゲームは、プレイする人によってクリスタルを取る順番がちがうのだ。だから、キミの言う5個目のクリスタルは何か分からない。そこで、特別に5つのクリスタルの入手方法を伝授しよう。

☆1つ目は、ゲームがスタートしたら画面を見てみよう。そうキミは、最初から、それを持っているんだ。

☆2つ目は、街の酒場を見つけたら、そこにいる乞食を切りつけてみよう。倒したなら、クリスタルを手に入れるはずだ。

☆3つ目は、砂漠にある洞窟にいる2人の岩石魔人の内1人が、それを隠し持っているぞ。

☆4つ目は、グリムスの廃居のしゃべる石像の部屋にいるモンスターが持っているのだ。

☆5つ目は、5つの台のある場所で、あることをすると現れるレダ仙人がきっとキミにくれるはずだ。

そして、もうひとつの質問、進めない洞窟の謎は、この5つのクリスタルがそろえば、きっと道は開けるはずだよ。

Question ●PC98でレリクスをもう1ヵ月やっています。しかし、どうしても分からないところがあります。それは、ゲーム中によく下に出てくる記号なのです。たぶん何かの言葉だとは思うのですが……どうか教えて下さい。

〈埼玉県草加市・阿王泉〉

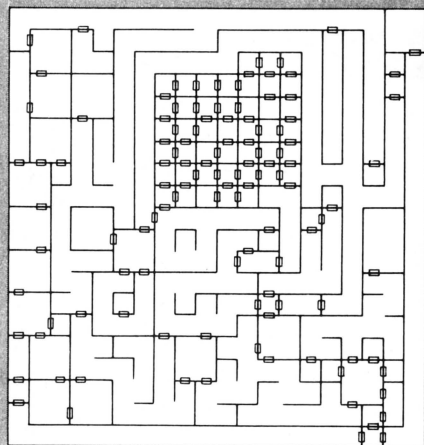
Answer ●きっとキミが言っているのは、ドキュメントのことだね。これは、はっきり言ってこのゲームでもっとも重要な謎のひとつだよ。これが解けないとこのゲームは絶対に解けないはずだ。じつは、これはアルファベットに対応していて、これを解読すると相手の言っている言葉が分かるようになるんだ。ちなみに、今回はそれが手に入る場所を教えよう。まず、スタートの地点より3つ上に上がった階に行こう。そして、その階のいちばん右端に行ってみよう。すると、そこにはHEAVENがいるので話をしてみよう。そうすれば、きっともらえるよ。ただし注意する点がひとつある。それは、それまでに良い行動をとっておかなければならないということだ。うん、どういう意味かだって？　それは自分でいろいろやって、考えてくれ。

Question ●僕は今、PC—8801SRで『リザード』をやっています。すでに10階までできているんですが、どうしても目的の相手リザードに会えません。もうキャラクターのレベルも20になっているのにどうしてでしょうか…？　たいへん困っているので、ぜひヒントでもよいですから教えて下さい。

〈大阪府豊中市・辻正晃〉

Answer ●う～ん、おしいな。レベル20までいっていて、10階にいるならほとんどリザードを倒したも同然だよ。だけどこのゲームには、リザードに会うために次の2つの条件が必要なんだ。

①自分のキャラクターのレベルが、

71 ランスの精液には特殊な粘着力があり、ジェシーの口腔内に発射された精液は、のどをピッタリと封じこめてしまった。ジェシーは呼吸困難の苦しみと下半身の耽美な快感に自己コントロールができずにいた。39へ。

20以上であること。

②勇者の剣をもっていること。

わかったかな、この２つの条件なんだ。えっ、勇者の剣がわからないって。しょうがない教えてあげよう。まずは、10階の下の階のどこかにあるといわれている、"伝説の剣"を３本手に入れるんだ。そして、９階の妖精に会ってみよう。そうすれば、きっとキミに勇者の剣をくれるはずだよ。

Question ●『夢幻の心臓Ⅱ』をもう２ヵ月ぐらいやっています。現在、わからないところが、２ヵ所あるのです。どうか教えて下さい。お願い。（下に質問を書きますネ）

質問１：幽霊船を呼ぶという角笛は、どこにあるのでしょうか？

質問２：黒、緑、青、赤の石は、いったい何の役に立つのでしょうか。また、これらはどうしても必要なのですか？

〈大阪府東大阪・豆村ひとみ〉

Answer ●あのね、ゲームっつうものは、あまり人に聞くと面白くないものなんだよ。と言いながらも、まあ女の子だから、ここはお答えいたしましょう（甘いなア〜）。

まず質問１は、これはエルフの世界の、魔法の効かない洞窟にあるはず。そして質問２は、黒の石は魔神の世界に行く扉をあけてくれます。緑、青、赤の石は、魔神の城を地上に呼びだすのに必要なんだ。ちなみにこれらの石がないと、ゲームは解けませんよ。

Question ●僕はＦＭユーザーの中学生です。今、『アステカ』をやっているのですが、車のバンパーの場面で、何をやればいいのか、どうしても解かりません。いったい、ここでは何をやればいいのか教えて下さい。お願いします。

〈福岡県福岡市・丸岡克之〉

Answer ●ここの場面は、本当にむずかしいところだね（まあ、いきなりマッチをもらう場面ほどじゃないけどね）。さて、このポイントは、まず「バンパー　ミル」とやってみよう。するとバンパーが大写しで出てくるはずだ。そこで、その裏に注目すると何かが……。というところで、とにかく自分でやってみてくれ。

Question ●エニックスの軽井沢殺人事件をやっているのですが、最後のロールプレイングのところで、どうしても勝つことができません。ちょっと戦うと残りは強い敵ばかりになるんですが、どこかに弱い敵がいるのですか？

〈愛知県名古屋市・山川亮一〉

Answer ●このロールプレイングのところで、つまってしまう人が多いようだね。この場合はいったんそこを退いて、入り口の所にもどろう。すると、いなくなった見張りのかわりに、同じくらいの強さのやつが交替するんだ。だから、そいつと何度か戦えば、事件の核心に近づけるはずだ。

Question ●今、軽井沢殺人事件をやっています。山荘に忍びこんだのですが、どうしても入れないドアが１つだけあるのです。どうやって、あのドアを開けるのですか。

〈石川県金沢市・野島宏英〉

Answer ●また、軽井沢殺人事件か。え〜、キミはどうやらドアを開けることしか考えていないようだね。そのドアは、とにかくどうしても開かないのだから、それはほうっておけばよい。そこで、いったん外に出て別のところから入ればいいんじゃないかな。

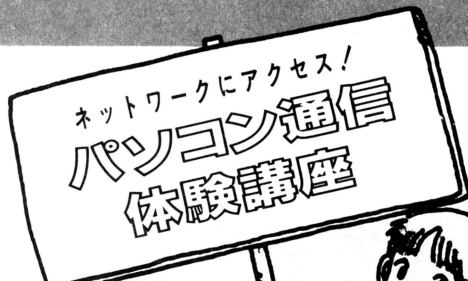
Question ●『カリオストロの城』で衛兵やカゲを生け捕りにしても、何も話してくれません。何か口を割らせる方法があるのでしょうか。　あったら教えて下さい。

〈京都府亀岡市・田中金治〉

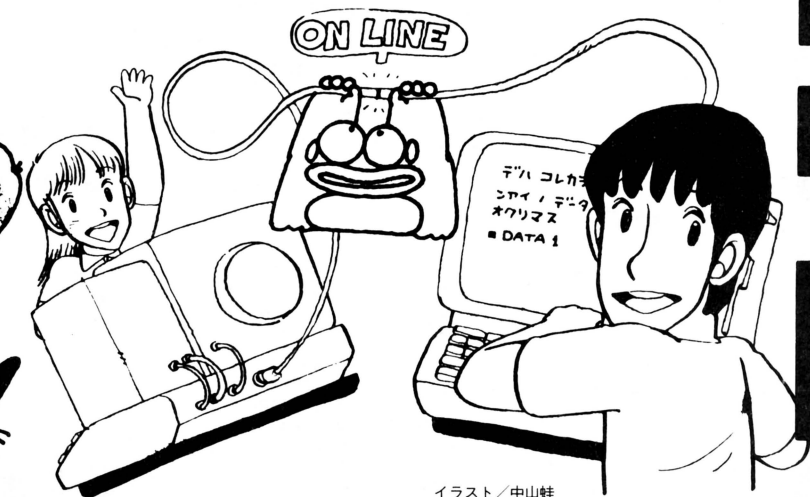
Answer ●こいつらは決して口を割らないんだ。だから、もし情報が聞きたければ、召使から聞くしかないのだ。召使以外は生け捕りにしようとはせず、殺すか逃げるか、のどちらかで対応するのがいいだろう。

送り先

〒160 東京都新宿区四谷１―８―14
四谷１丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部「RPG & AVGお助けコーナー」係まで。

72 そこへフリーバーがやってきて、ボムスンの体を宙へ持ちあげる。しかしジェシーに襲われ、フリーバーは体を離してしまう。落下するランスとボムスン。だが地面激突寸前にフリーバーがランスを救い上げる。危機一髪を脱したランスは、まずジェシーをかたずけることにし、向かってくるジェシーにすれちがいざま飛びつく。34へ。

イラスト/中山蛙

パソコン PC通信とは何か!?

コンピュータを通して、見知らぬ人とコミュニケーションする。今、パソコン通信が静かな人気を呼んでいる。今月から新連載の『パソコン通信体験講座』では、パソコン通信の初歩から、実際にネットワークにアクセスしてみた体験レポートなど、バラエティー豊かに紹介していくぞ!

パソコン通信で何ができるか・・・・!?

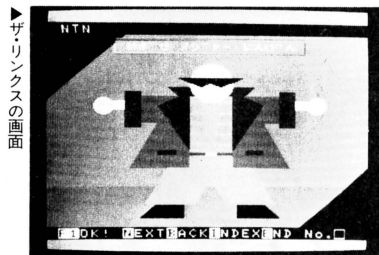
どのシステムでも使える電子掲示板と電子メール

♪バーン、バーン、バン——やはりクワタ・バンドは最高じゃ! とBGMに浮かれて登場した私は、自称パソコン通信事情通の隠れコンプティークくんである。エヘン(何もいばることはないか)。今回からこの講座を担当することになったのでどうぞヨロシク。

この講座では、毎回色々なネットワークに入りこんでその実体を紹介すると同時に、パソコン通信のノウハウを伝授するつもりなので、しっかと読んでね。今回は、第一回ということで、とりあえず実際のネットワークの紹介はパスしてパソコン通信の基礎知識の紹介をしよう。ではスタート!

まず最初は、「パソコン通信とは何か」という素朴な疑問に答えたい。パソコン通信の定義は、「電話を使って自分のパソコンを他のコンピュータに接続すること」と実に簡単なもんだ。この場合、別に電話に限る必要はない。無線でもかまわない。要は遠くのコンピュータにつながればいいのだ(アマチュア無線の世界では、今この無線を使ったパソコン通信がちょっとしたブームになっているんだ)。

パソコン通信の定義をしたところで、次はパソコン通信で何ができるかと教えることにしよう。実は「何ができるか」という表現はあまり良くない。正確には「何をさせてくれるか」と言うべきなのだ。パソコン通信をやるときに自分のパソコンで動いているソフトは通信用ソフトと言うもので、これは単にキーボードから入力した文字を送ったり、送られてきた文字をディスプレイに表示するという単純な仕事しかしていない。だから、パソコン通信で何ができるかというのは、相手のコンピュータが僕らにどんな機能を提供してくれるかで決まる。これがシステムによって、できることが違う理由だ。

まずどんなシステムでも持っているのが「電子掲示板」というのと「電子

▶ザ・リンクスの画面

▶EYE・NETのイメージ画面

メール」という機能。電子掲示板というのは、その名のとおりコンピュータ上の掲示板だ。「町内のお知らせ」なんて掲示板が、キミの街にもあるだろう。「町内清掃のお知らせ」とか「小猫ゆずります」とか書いた紙の貼ってあるやつだ。電子掲示板でも同じようにメッセージを入れたり、他の人のメッセージを読むことができる。電子掲示板はオープンな情報交換の場だから、見知らぬ人から思わぬ情報を教えてもらえたりして、意外性があっておもしろい。

「電子メール」というのは、個人間の情報交換システムだ。メールは送り先を特定することができ、その人以外には読めないからプライベートな情報交換ができるわけだ。電子メールは色々と便利なのだが、何といってもスピードが一番の長所だ。手紙や電報のように人が配達しないから、即、相手のメールボックスに届く。電話のように相手が不在だと連絡のしようがないというようなこともない。これは慣れると便利で、やみつきになる。ただし欠点がないわけじゃない。相手が読まないと、どうしようもないのだ。まっ、それでも相手が読んだかどうかわかるようになってるので、手紙よりはましと言える。

この「電子メール」と「電子掲示板」は、どんなシステムでもまず間違いなく持ってるけれど、これから紹介する色々な機能は、システムによって持ってたり持っていなかったりするもので、いわばオプション機能だ。

パソコン通信に欠かせないモデム

▲インフォテックのハイモデム1200（79,800円）米国のHayesモデムと互換性がある

▲エプソンのSR-30（19,800円）タバコの箱くらいの大きさしかない

◀サン電子のマイルーパー300（29,800円）小型のお弁当箱くらいの大きさだ

比較的よくある機能に「チャット」というものがある。これは、同時にシステムにアクセスしている者どうしが、書き言葉でおしゃべりする機能で、アマチュア無線でやるおしゃべりをパソコン通信でやってると言えば雰囲気はわかってもらえるだろう。

４番目は、個人的な好みで「オンラインゲーム」を紹介したい。これは相手のコンピュータにあるゲームをオンラインで遊ぶというものだ。せっかく複数の人間がアクセスしているのだから、多人数参加のシミュレーションゲームなんてのが望ましいのだが、実際に使えるのはそれほど高度なものではない。それでもアドベンチャーゲームの元祖みたいなゲームもあってなかなか楽しめる。一日も早く高度なゲームができるようになって欲しいものだ。

５番目は、データベース。アメリカのパソコン通信では、一つのシステムにアクセスすると、そこから色々なデータベースにつないでくれたりするので、ありとあらゆる情報を手に入れる

74 激しく抵抗するアドリアンにたいして、いきなり挿入するのなら76へ。長く甘い前戯をするのなら97へ。

ことができる。日本の場合そこまでのものは、今のところないけど時間の問題だろう。

6番目は、ニュースのオンライン提供だ。タモリが某ラジオ番組でアメリカのパソコン通信サービスから最新のニュースを手に入れて紹介しているが、あれは、この機能を使っているわけ。日本のシステムでも新聞や雑誌にのるニュースを見ることができる。

7番目はプログラムの入手だ。専門用語では、「プログラムのダウンロード」と呼ぶ。これはメッセージや情報のかわりにプログラムを送ってくれる機能で、特にアメリカで発達している。アメリカではパブリックドメインと呼ばれる無料のソフトが大量にあって、その配布にパソコン通信が使われている。なかには市販ソフト顔負けの機能を持ったソフトもあってタダといってもあなどれない。実にうらやましい世界だ。日本でも有料無料、いろいろなものがスタートし始めているが、これもこれからが本番と言える。

この他にも、色々な機能を持ったシステムが世の中にはたくさんある。最後にその中でも、きわめつきのやつをひとつ紹介しておこう。それはパソコン通信で卒業できる大学の話だ。何と「ニューヨーク工科大学」というれっきとした大学を日本にいたまま卒業できる。この大学では「アメリカン・オープン・ユニバーシティ(AOU)」という名前で、パソコン通信を使った通信制の大学を開いていて、ここに入学するとレポートの提出はもちろん、教授とのやりとりもすべてパソコン通信を使う。もちろん同級生と電子メールで情報交換も可能だ。さすがアメリカだね。入学条件は高校を卒業していればOK。日本にいながらアメリカの大学を卒業したなんて、カッコイイと思わない？　英語に自信のある人は、ぜひトライしてみて欲しい。

実は日本でも同じような計画があるという情報が流れている。真偽は定かじゃないが、かの放送大学でも単にテレビで放送するのではなく、パソコン通信で同じような大学を作れないか研究中らしいのだ。パソコン通信というと、今のところマニアの遊びというイメージが強いけれども、これなど単なる遊びにとどまらないという良い例だろう。ちょっとかけ足で説明してしまったけど、わからないところがあっても気にしないで欲しい。次回から実際のネットワークにアクセスして紹介するので、必ず理解できるはずだ。それでは次にパソコン通信を始めるのに必要な道具立てを説明しよう。

パソコン通信には、これだけ必要!!

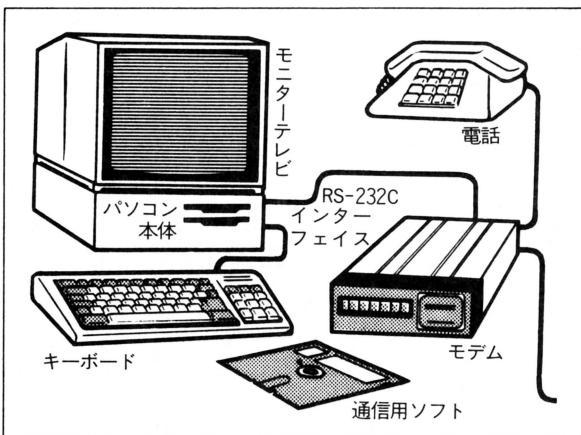
パソコン通信の2大アイテム 通信ソフトとモデム

ファミコンにソフトとジョイスティックが欠かせぬように、パソコン通信にも欠かすことのできないものが2つある。「通信用ソフト」と「モデム」というやつだ。

「通信用ソフト」というのは、文字通りパソコンが通信できるようにするソフト――なんて言っても説明にならないね。もう少しくわしく説明しよう。まずは自分のパソコンの後ろをのぞいて見て欲しい。色々な端子があるだろ。ディスプレイ、キーボード、プリンターにフロッピー、実に色々なものがある。その中に「RS−232C」と書いたやつがないかな？（ない人は、そのパソコンのオプションの一覧を見てみよう。たぶん「RS−232Cインターフェースボード」なんてのがあるはずだ）この「RS−232C」ってものがパソコン通信には重要になってくるんだ。

パソコンに付いてる端子は、ほとんどがプリンターとかフロッピーとかすぐそばのものとつなぐものだが、この「RS−232C」というのは、その中では異端の存在だ。もともと遠くにある装置と情報のやりとりをするために作られている。

ふだんパソコンを使っている時には、この端子は何の役にも立たない。たまにこの端子を使うマウスがあるくらいで、ほとんどのソフトはこの端子を無視している。ところが、パソコン通信を始めると、突然この端子が重要になってくる。なにせ後で紹介する「モデム」という装置は、ほとんどこの端子以外に接続できないんだ。しかし、普通のソフトじゃこの端子を通じて情報のやりとりをすることはできない。そこで登場するのが通信ソフトなのだ。

通信ソフトは、僕らがキーボードから打ちこんだ文字をディスプレイに表示すると同時に、「RS−232C」から送り出したり、逆に「RS−232C」から入ってきた文字をディスプレイに表示したりするソフトだ。通信ソフトの基本的な仕事はこれだけだ。実際、単にこれだけのことなら、わざわざ市販のソフトを買う必要はない。雑誌にのってるプログラムを打ちこめば充分だ。プログラムを打ちこむのもメンドーという横着者(おうちゃくもの)には、BASICの「term」コマンドを使うという手もある。実は私も2年ほど前までは、この「term」コマンドで使っていた。ところがすぐに通信用ソフトを自作して、1年後には買っていたんだ。そのあたりの理由を解説しよう。

「term」コマンドで使っていて、まず困ったのが、読んでいるメッセージがスクロールして消えるともう二度と読めないということだ。自慢じゃないが、私は記憶するのが苦手だ。そこでプリンターにすべて打ち出しながら読むこ

75 フリーバーに乗って上空からルーシアを捜すランス。「いたっ！」しかし、ルーシアは巨大女のボムスンに襲われていた。「待てー！」ランスは二人の間に飛び降りる。「こい、でか女！　俺が相手だ」ランスはタートルスティックで殴りかかるが、ボムスンはランスの体をガシッとつかまえ、サバ折りで背骨をギシギシしめあげる。85へ。

とにした（これは「term」コマンドでもできる)。昼間はこれでも良いのだが夜はうるさくてたまらない。夜型の人間には不向きである。そこで「term」コマンドに見切りをつけて、フロッピーに書き出す通信用ソフトを自作した。

これで万事ＯＫと思っていたら別のやっかいな問題がすぐに起きてきた。漢字だ。１年ほど前から色んなところでパソコン通信の実験を始め出したんだけど、そこで使われている漢字のコードがまちまちなのだ。JISコードとかシフトJISコードとかNEC漢字コードとか、色々な種類のコードで漢字をやりとりする必要が生じたんだ。これを無視するとパソコンの画面に意味不明の記号がズラーッと出てくる。漢字で情報をやりとりするには、相手の送ってきた漢字コードを自分のパソコンに合うように変換したり、逆に自分の送る漢字を相手方に合わせるよう変換する必要がある。これには本当に閉口した。そんな変換ソフトを作るのは実にメンドい。で、あきらめて市販ソフトを買ったわけ。

今使っている通信ソフトは、フロッピーの中のファイルを送ったり、逆に受けとった情報をフロッピーに書きこむことはもちろん、自動的に電話をかけてＩＤやパスワードを入れ接続に必要な手続きをすべてやってくれるたいへん便利な代物だ。キミも本格的にパソコン通信をやるなら、良い通信ソフトを手に入れることをオススメする。

だいぶ通信ソフトの話が長くなってしまった。しかし、パソコン通信を効率良く使う最大のポイントは良い通信ソフトを使うことだ。これはどんなに強調しても、しすぎるということはない。楽をするには良いソフトが一番だ。

それでは、もうひとつの必須アイテム「モデム」の紹介をしよう。

今説明したように通信ソフトを使うと、無事RS−232C経由で情報のやりとりができるようになる。しかし、このままの信号を電話に送りこむことはできない。なにせコンピュータの信号は電圧の高低で表わされるし、電話は音を伝える装置で、ここにRS−232Cの線を直接つなげるわけにはいかないのだ。そこで、RS−232Cから入る信号を音に変える装置が必要になる。それが、「モデム」だ。モデムは、RS−232Cからくる１、０のコンピュータ信号を高い音と低い音に変えて電話回線に送り出してくれる。逆に高低二つの音をコンピュータの１、０信号に直して取りこんでくれる。専門的には変調（モジュレーション)復調（デモジュレーション）と呼ぶ作業だ。

今パソコン通信に使われてるモデムには、情報のやりとりをするスピードが２種類ある。ひとつは300ボーのもの、もうひとつは1200ボーのものだ。「ボー」というのは通信速度を表わす単位で、１秒間にどれくらいの情報を伝えることができるかを表わす。簡単に言うと、300ボーならアルファベット30文字、1200ボーなら120文字を１秒間に送れる。（まっ、実際にはこんなに速くはないが、ひとつの目安にはなる）

もし、キミが今パソコン通信を始めたいなら、とりあえず安い300ボーのものを買うことをオススメする。というのは、今モデムは、ものすごい価格競争をやっていて半年もしないうちに値段が「三割四割安は当りまえ」というビックカメラみたいな世界になっているからだ。とりあえず１台買っておいて、値段が落ち着いてきたら買い直すというのが一番賢明なやり方だろう。

モデムの他に電話カプラーというのもあるが、今や時代遅れの代物でとてもオススメできる物じゃない。

代表的なモデム

＊ここで「1200㊥」とあるものは、1200ボーでは、半二重通信しか行えないことを表わしている。現在パソコン通信で半二重通信を行えるものは極めて少ない。したがって1200ボーでは実質的に使えないと考えた方が安全だ。

モデム名	メーカー	価格(円)	通信スピード＊	対象機種	備考
SR-30	エプソン	19,800	300	RS-232C端子のあるもの	
CM-300	センチュリー	24,800	300	〃	
HBI-300	ソニー	24,800	300	MSX専用	
マイルーパー300	サン電子	29,800	300	RS-232C端子のあるもの	
PV-2123	アイワ	29,800	300/1200㊥	〃	
SM-30	インフォテック	49,800	300	〃	
ザ・リンクスモデム	日本テレネット	29,800	1200㊥	MSX専用	ザ・リンクス用の専用モデム
SR-120AT	エプソン	49,800	300/1200	RS-232C端子のあるもの	
マイルーパー1200	サン電子	64,800	300/1200	〃	
ハイモデム1200	インフォテック	79,800	300/1200	〃	
アクタムDM-1200	田村電機	79,800	300/1200	〃	

代表的な通信ソフト

ソフト名	メーカー	価格(円)	対象機種	備考
Hi-TERM	インフォテック	4,800	PC-9801	
JUPITER	技術評論社	5,000〜6,000	PC-9801、PC-8801 FM-7／NEW7	技術評論社の直販
以心伝心	スペック	8,800	PC-9801	
ACCESS-PC	ビー・シー・ワールド・ジャパン	9,000	PC-9801	
C-TERM	アスキー	9,800	PC-9801	
TELECOM-C	ファーム企画	18,000	PC-8001、PC-8801 PC-9801	
スーパータームα	本多通商	18,000	PC-9801	

76 アドリアンは処女らしく低抗が前よりも激しくなった。ランスの侵入をガンとしてこばんでいる。しかたがないので、あきらめてみぞおちに一撃を入れて気絶させるのなら**41**へ。やはり前戯が必要と思うのなら**97**へ。

どんなネットワークがあるか？入会方法は？

今がチャンスのパソコン通信。手軽に使えるBBS

それでは最後に日本の代表的なパソコン通信サービスを紹介しよう。下の表を見てほしい。(この表に載っているのは現在、即加入できるものだ。この他にも計画はあるのだが、いつスタートするかわからないものや、ＮＴＴ－ＰＣがやってるように個人には高価すぎる装置を買わなければならないものは除外した）

どのパソコン通信サービスもここ１年ほどの間にスタートしたもので若いものばかりだ。中身も現在整備中のものが多くて会員もまだ少ない。しかしその分ラッキーなこともある。たとえば「PC－VAN」は10月からは有料になる予定だが今のうちならタダだ。「アスキーネット」も2500円ほどの単行本を買えば入ることができる。「テレスター」も実験中ということでかかるのは実験参加費だけですむ。

このあたりは入会金の他に毎月使用料がかかるアメリカのパソコン通信サービスとだいぶ違うところだ。

次回から、ここにあげたサービスの実体を詳しくレポートするから期待していて欲しい。

もっと手軽に使いたい人にオススメなのがＢＢＳと呼ばれる小さなパソコン通信サービスだ。ＢＢＳの大部分はパソコンをホストコンピュータにしている小規模なシステムで、個人やクラブなんかが運営しているものが多い。ほとんどが自分たちのサークル内での情報交換用に使われているプライベートなものだが、会員でない人もアクセスできるようなものもある。正確な数はわからないが、全国で100カ所以上あるだろう。もちろん使用料はいらない。ＩＤやパスワードも誰でも使えるゲスト用のものを用意してくれてるから、メンドーな手続きなしでアクセスできる。ただし、すべて善意で使わせてくれるものだから悪口を書いたり、必要以上にアクセスしたりして他の人に迷惑をかけないようにして欲しい。もしキミがそんなことをすると、せっかくみんなで使えるＢＢＳが使えなくなる。そのシステムの運営者（シスオペ）にとって、ゲスト用のＩＤやパスワードを変更したり削除したりするのは造作もないことなのだ。マナーを守ること、これはパソコン通信をする上で最低限の条件だ。ＢＢＳも紹介する予定なので次号を楽しみにしてね。

それから最後にお願いがひとつ。この講座は一方的に書いても面白くないので、ぜひキミからのおたよりが欲しい。「ここがわからない」とか「×××って何？」といった質問はもちろん、「こんなことやって欲しい」という要望も大歓迎だ。できる限りみんなの要望に応えるようにガンバリたいと思ってるのでよろしく。あて先は「パソコン通信」係。手紙待ってるネ！ それでは、See Yon Soon！

代表的なパソコン通信サービス

名称	やれること								料金	現在の会員数(人)	連絡先	備考
	電子メール	電子掲示板	チャット	オンラインゲーム	データベース	ニュース	プログラムの入手	備考				
PC-VAN	○	○	×	×	×	×	×	本格的なデータベースはないが情報提供サービスはある	無料	20,000	日本電気 PC-VAN事務局 (03)454-6909	現在は無料だが、10月から有料となる予定。使うなら今がチャンス。
アスキー	○	○	○	○	×	○	○	ニュースは月刊アスキーのもの	同社が出している「パソコン通信ハンドブック」を買うと入会できる	16,000	アスキー (03)486-4509	混んでいて、なかなかつながらない
テレスター	○	○	○	×	×	○	○	毎日新聞、ぴあなどの情報が入っている	参加費 6,000円 (一部有料情報あり)	6,000	テレスター (03)379-0571	テレスターは「I／O」を出している工学社が作ったパソコン通信会社
EYE-NET	○	○	×	×	×	○	×	サンケイ新聞のニュースがみれる	個人の場合 入会金 1,000円 年会費 6,000円	3,500	フジミック (03)357-1738	
JALNET	○	○	×	×	×	○	×	ニュースは、日本航空ニュース	個人の場合 入会金 3,000円 月会費 1,000円 掲示板書き込み料 500円／件 電子メール送信料 国内 100円／通 海外 250円／通	1,400	日本航空 (03)284-2765	
ザ・リンクス	○	○	×	×	×	○	○	ＭＳＸの市販ゲームソフトを入手できる(有料だけど安い)	入会金 2,000円 アクセス料金 40円／分	1,000	日本テレネット (075)211-3441	ＭＳＸ専用のパソコン通信サービス。使うためには専用モデム(29,800円)を買う必要がある

77 ルーシアの衣服はめちゃくちゃに破られ、ピンク色の乳首が丸見えになった。下の方も見たいので、もうちょっと我慢するのなら**83**へ。これ以上自分がボッキしたら戦いにくいので助けに入るのなら**45**へ。

'86 角川文庫 夏のフェスティバル実施中

最新刊

悪の戴冠式……森村誠一 340円
異型の街角……森村誠一 380円
夜の終り……西村京太郎 340円
魔女たちのたそがれ……赤川次郎 420円
三毛猫ホームズの恐怖館……赤川次郎 540円
微笑(びしょう)の育てかた……片岡義男 380円
トワイライト・サーガ① カローンの蜘蛛……栗本 薫 420円
トワイライト・サーガ② カナンの試練……栗本 薫 420円
許された殺意……和久峻三 420円
神戸異人街スキャンダル……和久峻三 420円
空蟬(うつせみ)の街――代言人 落合源太郎……西村寿行 540円
ウルフガイ若き狼の肖像……平井和正 580円
スパイに熱い死を……大藪春彦 420円
夜の光芒(こうぼう)……黒岩重吾 380円
闇の結婚……笹沢左保 420円
愛と孤独と……笹沢左保 340円
突然の余白……佐野 洋 420円
ハンドバッグの証言……佐野 洋 420円
恋は魔術師……高木彬光 340円
陰の告発者……草野唯雄 420円
明日香(あすか)の皇子(みこ)……内田康夫 460円
むかし・あけぼの(上)――小説枕草子……田辺聖子 580円
むかし・あけぼの(下)――小説枕草子……田辺聖子 580円
動物王国ラプソディ……畑 正憲 340円
井戸のある街――第一話 婿養子……つかこうへい 380円
待っている男……阿刀田高 380円
ペパーミント・シャワー物語(ストーリー)――別れに特別料理を……藤川桂介 420円
ニッポン株式会社――不思議の国ニッポンVOL①……ポール・ボネ 340円
プロジェクトA子 映画化……越沼初美 340円
旅立ち 映画化 ―亜美・終章―(富士見文庫刊)……倉田悠子 420円

こゝろ……夏目漱石 260円
海と毒薬 映画化……遠藤周作 220円
誰のために愛するか……曾野綾子 300円
続・誰のために愛するか……曾野綾子 300円
きまぐれロボット……星 新一 220円
死化粧……渡辺淳一 420円
酔いどれ天使……渡辺淳一 260円
無影燈(上)……渡辺淳一 460円
無影燈(下)……渡辺淳一 420円
いっしょにお茶を……田辺聖子 340円
時空(とき)の旅人(前) 角川アニメ化……眉村 卓 380円
時空(とき)の旅人(中)……眉村 卓 340円
時空(とき)の旅人(後)……眉村 卓 380円
汚れた英雄①……大藪春彦 460円
汚れた英雄②……大藪春彦 490円
汚れた英雄③……大藪春彦 460円
汚れた英雄④……大藪春彦 540円
ラストシーンの出来ばえ……片岡義男 340円
オイディプスの刃(やいば) 角川映画化……赤江 瀑 420円
帰らざる復讐者(ふくしゅうしゃ)……西村寿行 540円
わらの街……西村寿行 540円
血(ルージュ)の翳(かげ)り……西村寿行 460円
鬼……西村寿行 580円
蒸発―ある愛の終わり―……夏樹静子 540円
目撃……夏樹静子 490円
こんな女と暮らしてみたい……高橋三千綱 340円
螢川 映画化……宮本 輝 260円
恋物語 テレビ化……鎌田敏夫 380円
死者の学園祭……赤川次郎 340円
名探偵はひとりぼっち……赤川次郎 340円
僕らの課外授業……赤川次郎 340円
たとえば風が……赤川次郎 340円
おやすみ、テディ・ベア(上)……赤川次郎 340円
おやすみ、テディ・ベア(下)……赤川次郎 340円
冬の旅人……赤川次郎 420円
三毛猫ホームズの推理……赤川次郎 420円
三毛猫ホームズの追跡……赤川次郎 460円
三毛猫ホームズの怪談……赤川次郎 460円
三毛猫ホームズの狂死曲(ラプソディー)……赤川次郎 490円
三毛猫ホームズの駈落(かけお)ち……赤川次郎 460円
三毛猫ホームズの運動会……赤川次郎 580円
欲望砂漠……勝目 梓 540円
恐怖の金曜日……西村京太郎 460円
イレブン殺人事件……西村京太郎 460円
怖ろしい夜……西村京太郎 380円
女ざかり……森 瑤子 380円
イヤリング……森 瑤子 340円
ひとめあなたに………新井素子 420円
悪夢喰らい(あくむくらい) テレビ化……夢枕 獏 380円
快盗戦士T・T……斉藤英一朗 380円
盗賊!T・Tを追え……斉藤英一朗 380円

一冊の青春

角川文庫

角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(238)8521(営) 振替東京3-195208

愛読者10,000名招待。
地方のひとにはツアープレゼントもあるよっ!!

「㊙ファミコン」が東京・晴海の見本市会場を使って、夏休み、50,000名を集めてのファミコン・フェスティバルを開催するぞ。ゲーム大会あり、コンサートあり、ミニ運動会ありのニギヤカなお祭りになる予定。地方のひとにはディズニーランド見学もパックしたツアーのプレゼントも考えている。コンプティークと㊙ファミコンの読者を10,000名招待して、おおいに楽しんでもらうから、読者諸君は、ひごろの腕をみがいて、期待して待つべし!!

※くわしくは、コンプティーク9月号(8月8日発売)か㊙ファミコン6号(7月25日発売)を見てね!!

ここをハサミで切ってね▶

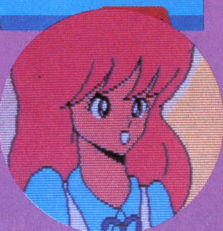
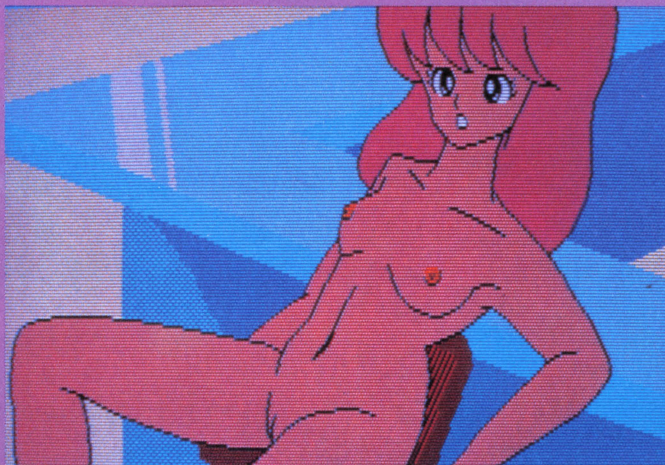
Hソフト編 PART 1

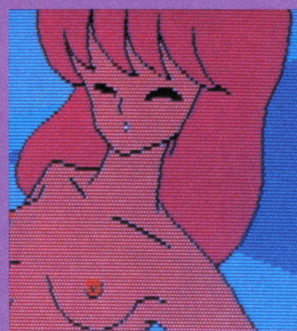
エロティックAVG『聖女伝説』のH画面大公開

多情肉欲的冒険活劇（セクシー・アドベンチャー）の決定版、『聖女伝説』がコスモスから発売された。キミはある秘宝館のガードマン。ところがキミの不注意から世界の秘宝「ゴールドレディー」が盗まれてしまった。はたしてキミはその秘宝を取りもどすことができるか？

謎の美少女レミアを追え！

秘宝を盗んだ犯人の手がかりは、防犯カメラに写った一枚の写真と、予告状に書かれたレミアという名前。

さっそくキミはレミアの行きつけのレストランに入り、ウエイトレスに尋ねるのだが……。

アイコンを使ってウエイトレスを観察しよう。オッと任務を忘れてはいけない。写真を見せて尋ねるが、敵もさるものなかなか口をわってはくれない。かくなる上は体に聞くしかないようだ。だてに秘宝館に勤めてはいないぞ、俺の×××にかかったら、どんな女でも上下の口をパクパクさせる。

アイコンを使って首すじ、お腹、太ももと、彼女の性感帯を探ってみた。う〜ん良い声だ。一通り攻めたてたあと、レミアの居所を尋ねるとホテルにいるとあっさりはいた。

そそるHコミック大集合

美少女王、森山塔の短編集

◀森山塔『ロリコンthe Best桃色、だいすき！』日正堂　400円

『よい子の性教育』（松文館）で天下に名をとどろかせた森山塔の短編集。もうこーいうH作品は望めないかもしれません。まあ。いろんなバリエーションありで、そつなくまとめてあります。ファンは必読ね。

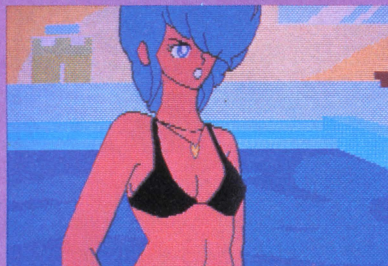
ピッタシはあるか？

◀アンソロジー『アプリコットCOMIC Vol.1』アプリコットハウス890円

はやりの同人誌系作家のオムニバスです。ストーリーものの『美少女症候群』（ふゅーじょんぷろだくと）を読んでる快感があって、中には自分にピッタシのHコミックがあるかもしれない。19編。

レミアの陰に謎の組織が……

ホテルに入り、フロントでレミアの部屋を尋ねるが、こいつもなかなか口をわらない。金を握らせナイフで脅し、やっと居所を聞き出すことができた。男には×××の力も及ばないからなあ。

レミアの部屋を開けると、なんとかわいい寝息をたてて眠っている。一通り物色の後レミアを起こすが目を覚まさない。そんなに夢を見たいなら俺の×××で悦楽の淫夢を見せてやるぜ。レミアをバックにして後ろと前の2本攻め。さすがのレミアも口をわり、ケイという謎の女の名前をはいた。こ～なることはわかってたはず。最初から素直に言えばいいんだ…。という感じで女の子を犯しまわるとても楽しいストーリー。世界の秘宝はキミの×××にかかっている!!

あれこれまようならコレ！

◀中島史雄『お気に召すまま』久保書店　500円　ベストライブの⑦

駄作が少ないので安心して読めるのが中島史雄。三流劇画、ロリコン、美少女と数々のムーブメントにおいて常に主流にいる職人的H作家ともいえよう。少女の感触は、かなり本物っぽい。

亜美シリーズ完結！

▲倉田悠子『旅立ち　亜美・終章』　富士見文庫　420円

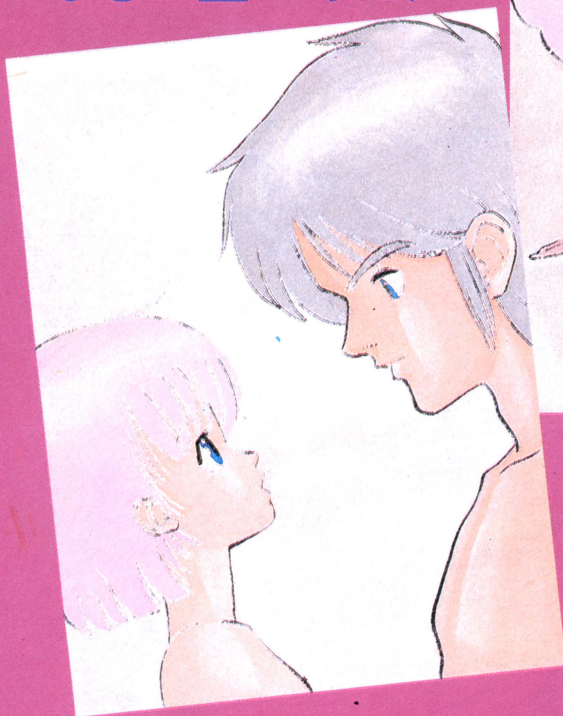
人気のビデオ・アニメ・シリーズ『くりいむレモン』の中でも、人気の高かったキャラクター、亜美のエピローグ。映画も上映されるけど、これはもっとじっくり味わいたい人に。Hなとこは少ないけどかわいいよ。

Hソフト編 PART2

Hコミック・アドベンチャー『メイプル伝説／ときめきのルーシア』

原作／竹下ひろし
イラスト／L・ライム、沢田一

超エッチのクライマックスシーン！

100 さあ、クライマックス ふるい立つのだ！

モローの死で、ルーシアとキャサリンにとりついていたエクトプラズムも消滅し、二人は正気にもどった。こうして、クィーン・モローの野望は消え失せ、ルーシアの両親の仇も討つことができた。メデタシ、メデタシ。

———というわけで、いよいよクライマックス。「さあ一約束だよ。ルーシア。きみのバージンをもらうってこと」ランスはワクワクと胸をときめかせて言った。ルー

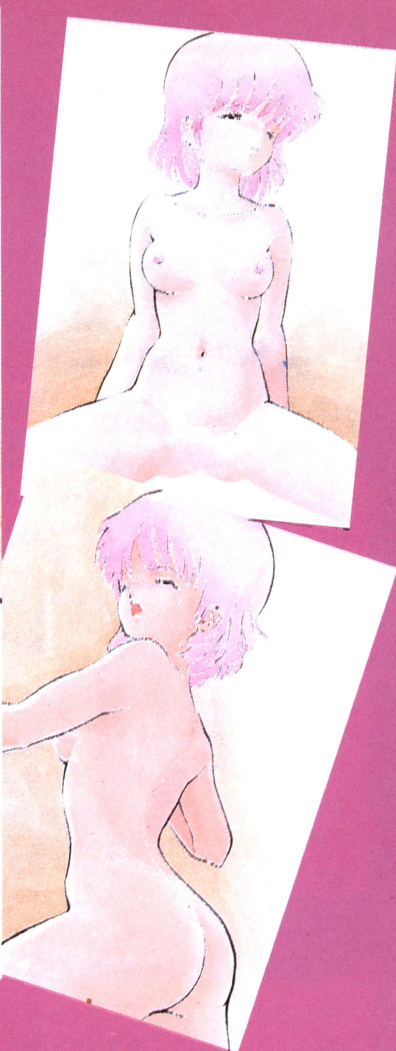
H版ダーティペア!?

◀スオミフム『トリップトラップ トルーパー』日本出版社 850円 作者は女のコだって!?

タイムスリップした先々で、やられまくっちゃう2人の女のコ。アクション・シーンもふんだんで、かなり読ませるよ。キャラクターだってかなりなもんだし、ふんだんにもりこまれたHシーンも三重丸で合格だ。

性的妄想の26編

◀ロリコンクラブ（緑沢みゆき＋白井薫範）『あたしの秘密』 松文館 500円 エースファイブコミックス

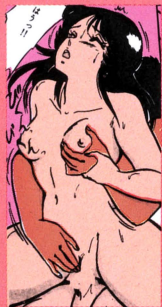
もしも自分の性的な幻想や妄想を、日記につけるようにして、日々記録していったら、こうなったというかんじの26編。商業誌では見られないパーソナルな感覚を楽しめる。

シアは赤面してもじもじしながら「は、恥ずかしいな。でも、いいわよ……」と衣服を脱いでいく。やがて、ピンク色がかった白い裸体が現われた。「うほほ〜い。生きててよかった〜!」ランスの股間はもうピンピン!! ルーシアはベッドに入り、恥ずかしそうに小声でランスを誘う。「ありがとうランス。お礼に私をプレゼントするわ」「ルーシア!!」ランスはベッドに入ると、優しくルーシアを抱きしめキスをした。二人のあまく長い、そして激しい愛情の確認が、今行なわれるのであった。

ヤクザの親分の娘を犯せ!

▶ダーティ松本『私刑狂死曲』久保書店 500円 ダーティ・コレクション⑥

あの三流劇画の王者、ダーティ松本が“究極のバレリーナSEX”から、毒々しいバイオレンスに帰ってきた! 3本立邦画ポルノの映画館に行かずともこれ一冊でその手の世界は、OKです。

描きおろしニュータイプ!!

◀戯遊群『いつみセンセーション①』白夜書房680円 パンプキンコミックス第1弾

描きおろし長編ならではの繊細な描写!! えんえんとひきのばされるエクスタシーがかなりのレベルですね。ここまで見せ場が綿密に計算されたH本はめずらしい。レズを予感させる続編も大いに期待できそう。

★応募方法

この福袋で紹介したそそるHコミック8冊を各5名、計40名にプレゼント。ハガキに下のプレゼント応募券を貼り、①希望する本のタイトル②住所③氏名④年齢⑤職業名（学校名）を明記して、下記あてに送ってください。あて先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷1丁目ビル6F コンプティーク編集部「Hコミックプレゼント」係。しめきりは昭和61年8月7日（消印有効）。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

コンプティーク Vol.20
Hコミックプレゼント応募券

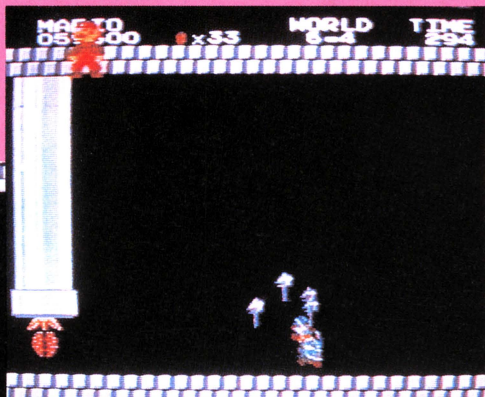
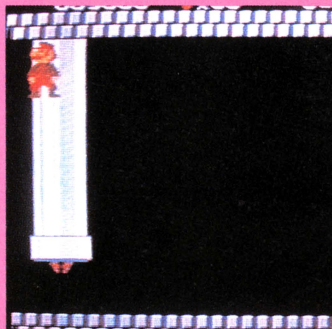
ファミコン編

『スーパーマリオ2』の痛快

話題騒然、人気爆発の『スーパーマリオブラザーズ2』。はやくも痛快&爆笑モノの裏ワザをビシビシ発見してしまったゾ。マリオ久々の“福袋”登場は、名づけて「痛快裏ワザ集」。ど〜だ、まいったか!?

♥『スーパーマリオ 2』は、7月11日(金)発売の㊎ファミコン第5号で大特集してるヨ！

ハンマーなんかコワクない！

さかさパックンを通りぬけると、なんとハンマーブロスが！　という時にはこのワザを使おう！　土管やレンガで狭い所を作ると、そこにはまって通り抜けることができるのは知ってるネ？　それを使って、はまったままハンマーブロスがマリオの下にくるまで待って、すかさずAボタン連打で通りぬければ、ホラ安全だ！

▲マリオがレンガをすりぬける

◀土管ぬけの術!?

マリオは魚か串カツか……！？

「オレは食べ物じゃないぞ！」っというマリオの声が聞こえそうなのがこのマリオの開きと串刺しなのだ！　できる場所はポール越えするところで、ポールを越えたら、開きにしたい時はハタが見えるくらいにポールを左に寄せて、串刺しにしたい時はハタが見えなくなるくらい左に寄せてポールに飛びつくんだ。すると……こうなるのだ。

▲マリオの開き

◀これがマリオの串刺し！

ワープ？　それとも手ぬき？

変なことばっかりさせたからすっかりムッとしてしまったマリオくん、ついに手をぬいてポールを途中から降りてきてしまった！　のかな？　やり方は、スーパージャンプ台からポールに飛びつく場所で、空中にいる間にポールを左はじに寄せておいて、ポールの上の丸い所に降りてくる。すると急にまん中あたりから降りだすぞ！

▲普通に降りてきたはずなのに……

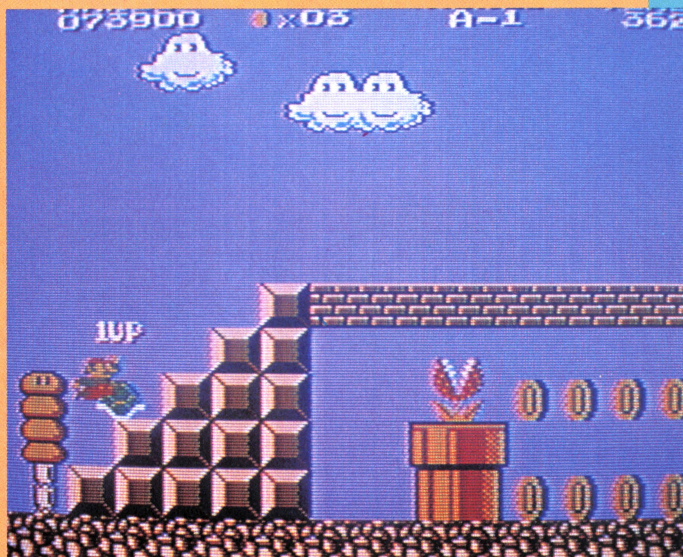
◀あっ、手ぬき。途中で降りちゃった

裏ワザ集

無限アップしたうえにワープだ！

▲AからBへのワープゾーンがこんなところにあった！

さて、ついに裏ワールドに入れたけどここから先が超むずかしい。だからまずは無限（？）ワンアップをねらおう！ やり方はもうおなじみの、階段で4分の1カメがはみ出すようにしてジャンプするというもの。ねらい目は3匹目のパタパタだ。階段の上の所でハネはとっておくんだよ。

さて、Aにあきたら Bにワープしちゃおう！ というわけで、いつものように一番上のところを歩いていけばワープゾーンにたどりつくんだ。でもBワールドはもっとハードだぞおっと！

▲裏ワールドA-1で無限ワンアップ（東京都の徳永正浩クン情報ありがと！）

トップシークレットテレフォン

03-359-5000

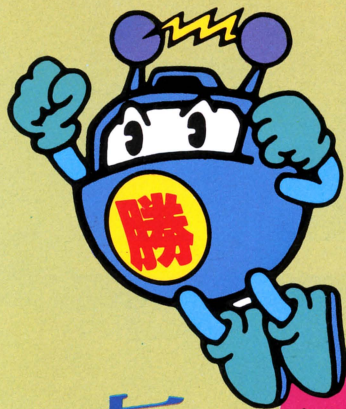
早く、正しく、元気よく、今月もやるゾ！

毎度おなじみのトップシークレットテレフォン。今月も最新情報、㊙情報をビシバシ教えちゃうゾ。

早く、正しく、元気よくがモットーのトップシークレットテレフォンは、常に最新情報をとりあげていきます。だから、ある日突然内容が変更になることがよくあるんだよね。こんな時に情報を聞きもらさないようにするには、まめに電話をかけ続けることだネ。かかりにくい時は(いつもそうだけど)、朝早くとか夜遅くなど、みんながあまりかけない時間帯をねらうとかかりやすいヨ。特に、内容変更日の直後は電話が殺到するのでこの方法を使うと効果的だネ。

そして、いつも言ってるように、まちがい電話は絶対しないこと。上の番号を見ながら慎重にダイヤル（またはプッシュ）しよう。03-359-9900の質問電話とトップシークレットテレフォン、編集部の電話。自分が今どこにかけているかわからなくなっちゃう人が最近多いようです。注意しようネ。

第１回	7／8	➡	7／17
第２回	7／18	➡	7／27
第３回	7／28	➡	8／6
お休み	8／7		

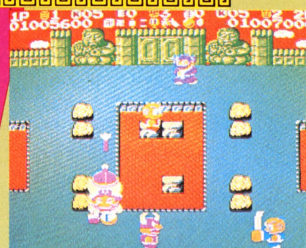
ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

友だちに

をつける

最新刊

SUPER CHINESE

スーパーチャイニーズ

●新書判80ページ ●330円

マル勝DXシリーズ②（カツデラックス）

GRADIUS™

グラディウス

●A5判112ページ ●480円

●A5判
192ページ
●690円

マル勝シリーズ①（カツ）

●新書判80ページ ●330円

マル勝シリーズ②（カツ）

●新書判64ページ ●300円

角川書店／コンプティーク編集部編著

ゲーム・グルメの情報ビタミン
コンプティーク
情報局
アーケード・エクスプレス
ファミコン探偵団
SEGAニュース
そふとくりーむ新聞
コンプティーク・ネットワーク
©1986 charlie
イラスト　原美恵子

アーケードエクスプレス

やったぜ！『ザ・リターン・オブ・イシター』がついに発売!! そしてテクモからは『アルゴスの戦士』が、これは2つとも燃えるしかないね。今月は興奮もさめやらぬKEIがお相手です。

ザ・リターン・オブ・イシター

『ザ・リターン・オブ・イシター』は、あの『ドルアーガの塔』の続編。当然、塔の60階からスタートするわけだ。はたして、キミのカイとギルは、無事に塔を脱出できるかな？

悪魔の塔を脱出しろ！

物語は、ギルがドルアーガを倒し、カイを救いだしたところから始まる。

ドルアーガの魔法がとけた塔は、ふたたび元の廃墟(はいきょ)へともどってしまい、出口への道がわからなくなってしまった。本来、塔の住人であったドラゴンのクォックスは、ドルアーガの呪縛がとけたおかげで自分の巣へと帰っていったが、他のモンスターたちは、コントロールがとけてさらに狂暴になり、あてもなく塔内をさまよいだしてしまったのだ。

GIL the Golden Knight went to the tower to defeat DRUAGA. There are many monsters waiting there, as well as traps. But GIL overcomes the obstacles courage-ously. The Goddess ISHTAR saw GIL fighting and compassionately pro-vides GIL with powers to defeat DRUAGA. And GIL fights on with the help of the shinning Blue Crystal Rod to defeat DRUAGA and to seal DRUAGA's magic power with the Ruby Mace.

Because DRUAGA's magic was dis-pelled, GIL's lover KI could return to human form. And the tower which was restored by DRUAGA 's magic power, returned ruins again, so the exit could not be found. The original resident of the tower, QUOX the Dragon, went back to his dwelling because DRUAGA's magic was dispelled. But other monsters lost the power that controlled them and became more fierce, and kept on wandering in-side the tower.

Although they had defeated DRUAGA, the world was still sealed in darkness. To save the world, GIL and KI must take out the Blue Crystal Rod, which is the center of the power of Goddess ISHTAR safely out of the tower.

The world is waiting for
" The Return of ISHTAR "

ドルアーガが倒されたとはいえ、世はいまだ暗黒にとざされているのだ。

カイとギルはなんとしても悪魔の塔をぬけ出して、女神イシターの力の源であるブルークリスタルロッドを、塔の外にもち出さなければならない。世界は「イシターの復活」を心待ちにしているのだ。カイとギルは冒険の第一歩をふみだした。

本格的RPG登場！

▲もうグラフィックは最高だぜ！

『イシター』(『ザ・リターン・オブ〜』)は、いったいどんなゲームなのか？　お答えします。このゲームこそ、アーケード初の本格的ＲＰＧといえるものなのである。なぜ初かって、前作『ドルアーガの塔』は、舞台こそファンタジーだったけど、ゲーム内容は、アイテム探しのアドベンチャーゲームだったからね。でも今回は本格的だぜ。まずカイは経験にあわせて数々のスペル(呪文)をおぼえ、ギルはヒットポイントがあがって強くなっていくんだ。また、パスワード方式のため、ゲームセンターで、自分だけのギルとカイを育てることができるんだ。どうだい？聞いてるだけでワクワクしてきただろう。

では具体的にゲーム内容を説明しよう。まずプレイヤーは、ギルとカイの２人を操作する。どちらか１人が死んだらゲームオーバーだ。そしてカギをひろって扉に２人そろってはいれば、次の部屋ってわけ。目的は塔を脱出することだぜ。

▲カイ１人だけじゃ、扉には入れない

イラスト／中野豪

カイとギルの操作を覚えよう

カイの操作

カイの操作は左のレバーとボタン２つで行われるんだ。右のボタンを押したまま、レバーを上下左右にうごかせば呪文の選択ができるぞ。そして左のボタンを押せば、選んだ呪文が使用できるってわけだ。

カイは、敵のマジシャンの呪文にたいしては無敵だけど、敵の本体に当たったらイチコロだから気をつけるように。

１人プレイでやるときには、カイを操作してプレイしよう。ギルは画面外においてけぼりにしてもいい。カギを取って出口の扉の前まで来たら、コール・ギルの呪文を使い２人で扉にはいればいい。

▲カイは呪文で戦うんだ

▲下のアイコンで呪文を選ぶ

▲モンスターにはさわれない

ギルの操作

ギルの操作は右のレバー１本でＯＫだ。敵のモンスターに近づくと自動的に剣を抜くぞ。そして敵と戦ってダメージを受けた場合は右下のヒットポイントが減るんだ。これが０になるとギルは死んでしまうってわけだ。

ギルを操作するうえで重要なのは、すべてのモンスターはカイをねらって行動してるってことだ。つまり、ギルのほうからモンスターに近づかない限り安全だ。

また、ギルにはカイの呪文の助けが必要だってこともお忘れなきように。

ギルのヒットポイントは最高999だぞ。

▲ギルは自動的に剣をぬく

▲ギルは呪文を受けてしまう

成長の秘密“パスワード”とは？

▲これがゲームセレクト画面

さてここではカイとギルの成長の秘密“パスワード”について解説しよう。カイとギルは、敵を倒し、何回もゲームを重ねることで、少しずつ成長する。カイは呪文を覚え、その使用回数（マジックポイント）も増えていき、ギルはヒットポイントが増えていくんだ。

まずコインを入れると、３つのゲームの選たくをする。１つめはニューゲーム。つまり初めてやるとき。これを選ぶと、カイとギルの名前と性別を決めてからのスタート。ゲームが終わったら２人のパスワードが表示されるからこいつはメモっておく。またそれぞれの部屋をクリアするたびに、次の部屋の名前とそのパスワードが表示されるので、これもメモする必要があるぞ。

２つめはラストゲームコンティニューだ。これはその名のとおり、１つ前のゲームのコンティニューだ。キャラクターもそのまま使えるぞ。

そして３つめがパスワードコンティニューだ。これを選たくすると、まずギルとカイの名前と性別を求めてくるので、自分のキャラのそれを入力しよう。するとカイだけパスワードを使うか、ギルだけか、または２人とも使うかをたずねてくるので決定しよう。そして、さっきメモしたパスワードを打ちこむと、今度は部屋のリストが表示される。スタートする部屋を選んで、その部屋のパスワードを入力するとゲームスタートだ。

書くと面倒だけど、やってみると意外に簡単だぞ。でもメモ・ノートは必需品だね。

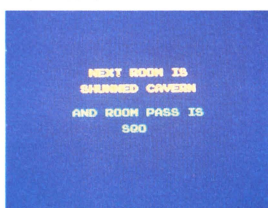
▲う〜ん、すごいキャラクター名

▲性別もまちがえないようにね

▲これが部屋のパスワード

▲このパスワードを忘れないよう

▲面倒くさがらず、慎重に入力

▲どの部屋から始めようか？

78 ひと足遅く、ルーシアはエクトプラズムを飲んでしまった。「私のエクトプラズムに取りつかれた者は、みんな淫乱になり狂い死ぬのさ」モローは大声で笑いだす。そのうちルーシアはもだえはじめ、自分で自分の秘所を愛撫しだす。静めるために自分が一発やるのなら64へ。それを見ながら思わずオナニーをしてしまうのなら40へ。

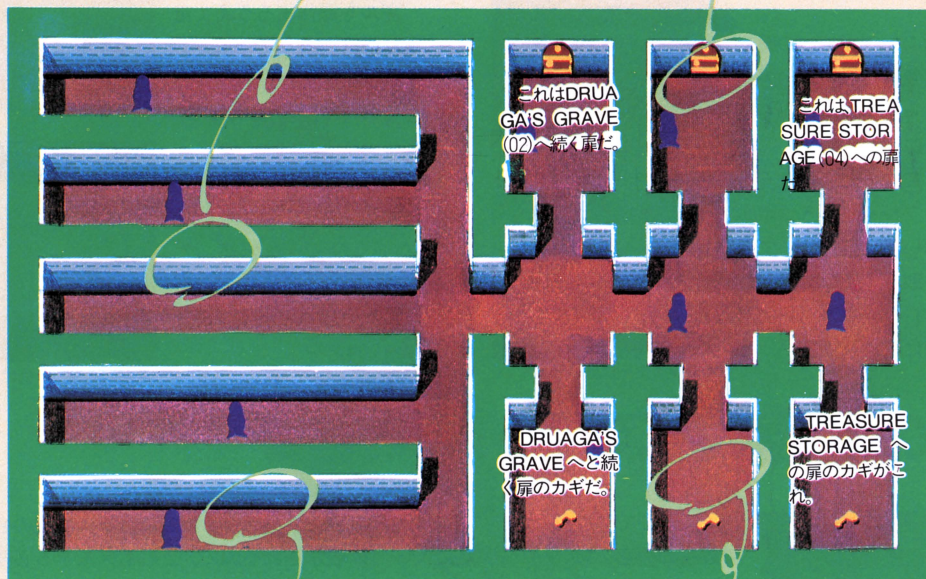
これがTOP OF THE TOWERだ!

ルーム NO.1 TOP OF THE TOWER(トップ オブ ザ タワー)

これぞ塔の60階、今回のゲームのスタートの部屋だ。

出てくる敵は、バイオレットバンパイアだけ。扉は3つ、キミはどの扉を開くかな？

物語は、カイがブルークリスタルロッドを取りあげたときに始まる。ドルアーガの呪縛のとけた塔には、狂暴なモンスターがひしめいている。

この扉の向こうはルームナンバー03、OBSERVATORYへと続いているのだ。

よくみるとTOP OFTHE TOWERのマップは、『ドルアーガの塔』のフロア60のマップにどことなく似てるなあ。

『イシター』では、それぞれの扉に対するカギは1つしかない。他のカギでは開かないぞ。これは、OBSERVATORY への扉のカギだ。

スペル(呪文)を使いこなそう

『ドルアーガの塔』に数々のアイテムがあったように、『ザ・リターン・オブ・イシター』には、64種類の呪文が登場するんだ。それらの名前、効力などは、まだ謎につつまれた部分が多いがここではその一部を紹介しよう。

なお、それぞれの呪文は、使用するとカイのマジックポイントが減るので、あまり使うと使用不能になってしまうぞ。

ATTACK 攻撃

Fire Ball
ファイアボールを投げる。無限に使用できる呪文だ。

Flying Disk
ディスクを投げて攻撃する。ファイアボールより強力だ。

Lightning Bolt
電光を投げる呪文だ。これは、とても強力だぞ。

PROTECT 防御

Shield
ギルの防御力を高める。ギルが戦う前に使おう。

Protection
カイのまわりにバリアをはる呪文。多数使えば強くなる。

Neutralize Spell1
ニュートラライズとは中和させるという意味だけど？

あっ！トレジャーボックスだ！

ルーム NO.4 TREASURE(トレジャー) STORAGE(ストレージ)

これは、ルームナンバー4、TREASURE STORAGEのマップだ。ここには、グリーンスライムも登場し、トレジャーボックスも落ちているぞ！

アイテムは、なんとProtectionだったのだ。緑のプロテクションをはって突き進むカイってとこだね。

STORAGE CHAMBER (11)に続く扉だ。

STORAGE CHAMBERへの扉のカギがこれだ。

左上の広場は、グリーンスライムのすみかだ。今度のスライムは、なかなか強敵だぞ。このブヨブヨしたのがたまらないね。

さあ、TREASURE STORAGEのスタートだ。敵はグリーンスライムとバイオレットバンパイアだ。バンパイアで経験値をかせごう。

おっとトレジャーボックスだ。いったいどうやったら取れるのかな？画面をよくみて考えてみよう。結構簡単だろ。

ASSIST 援護

Sleep うーん、アシストの呪文に関してはよくわからん。

Rock Hold 1 自分でプレイして調べてちょうだい。おそまつでした。

ほかにも、いくつか書いてみよう。●Silence 敵の呪文を聞こえなくする呪文。●Smoke Screen ズバリ！『ラリーX』です。

LIGHT 視覚

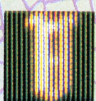
IdentifyMonster1 モンスターの名前を識別する呪文だ。使用してさわると？

Identify Door ドアを見分けるために、色をつける呪文だ。

●Detect Monster 手前の壁に隠れたモンスターを透視する呪文。●Detect Key カギに色をつけてドアとの対応を調べる呪文だ。

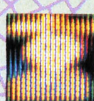
MEDICAL 治癒

Heal 1 ギルのヒットポイントを回復させる呪文。

Cure 1 その部屋のタイムをひきのばすための呪文だ。

Antidote ようは解毒の呪文だ。いったいどこで使うことになるか。

SPECIAL スペシャル

Blue Crystal Rod これを使用して何かをたたくんだけど、それはなにかな？

Call Gil 画面外にいるギルをとなりにテレポートさせる呪文だ。

See Status これを使用するとその部屋の残りタイムが右下に表示。

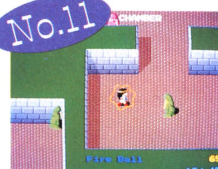
Room Guide

塔に隠された128の部屋

『ザ・リターン・オブ・イシター』では60階の塔が128の部屋に分かれている。ここではその一部を紹介しよう。全ルーム名のリストも参考にしてくれ。

No.3
OBSERVATORY
ようするに展望台ってわけだ。カギを取るときは、写真のように、カイでバットをひきつけてギルで取りにいくとラクだぜ。

No.8
FOOD STORAGE
食料庫だから、さぞかしうまいものが……なんてことはなし。ダークグリーンスライムも登場。カイちゃんは後姿でごめんあそばせ。

No.9
SHUNNED CAVERN
避難穴とは、なんのことか。トレジャーボックスも見えるぞ。画面には、ウィルオーウィスプの黒い影がうつし出された。

No.11
STORAGE CHAMBER
訳すとしたら倉庫室ってところかな。
プロテクションをはっていれば、グリーンバンパイアもなんのその。

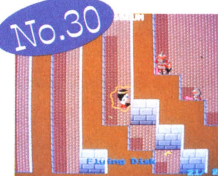
No.13
SOLARIUM
日光浴室とはよくいうぜ。広場の上には、バットの大群だ。ブルーナイトは意外と強いので、ギルはけっこう苦戦するぞ！

No.18
SPOILS ROOM
スポイルズルームを訳すと、戦利品の部屋ってところ。なにかあるのかもしれないけど、すぐ逃げてきちゃったからわからないや。

No.20

REST ROOM
この部屋へ来たら、ロケバージョンにはなかった音楽が聞こえてきた。ローパーも登場。カギを拾うには、こいつを起こさないと。

No.27
WATER LINE
ウォーターラインでは、ブルースライムが登場だ。こいつは、呪文も出すし、ファイアボールじゃたちうちできないぜ。

No.28
PARTY ROOM
ここでは、ナイトたちのパーティーでも開かれているのだろう。おかげで思いっきりはまってしまった。ブラックナイトがしぶいぜ。

No.30
COLOSSEUM
ここは闘技場。この部屋は特殊で、3つの小部屋で1つの部屋を構成しているんだ。中央の部屋は思いっきりむずかしいぞ。

●ルームリスト●

1.TOP OF THE TOWER	33.GREEN COURT	65.LOUNGE	97.COMMON CHAMBER
2.DRUAGA'S GRAVE	34.UNDEAD GRAVEYARD	66.AUDIENCE HALL	98.VANGUARD ROOM
3.OBSERVATORY	35.KNIGHT'S CHAMBER	67.COMMON HALL	99.COMMAND POST
4.TREASURE STORAGE	36.INVIOLATE AREA	68.FIRE ESCAPE	100.GUARD ROOM
5.BANQUET AREA	37.JUNCTION	69.QUEEN'S ROOM	101.HARNESS STORAGE
6.JEWELY STORAGE	38.CHAPEL OF EVIL	70.ATTENDANTS' ROOM	102.JAILER CHAMBER
7.EMPTY GALLERY	39TEMPLE OF CHAOS	71.CLOSET CHAMBER	103.BARRACKS
8.FOOD STORAGE	40.SACRED CHAMBER	72.SERVANTS' HALL	104.CHIEF'S QUARTER
9.SHUNNED CAVERN	41.SHRINE OF EVIL	73.ANTECHAMBER	105.BLUE COURT
10.LOCKED ROOM	42.SPECTER CELL	74.THRONE ROOM	106.HALL OF WARRIORS
11.STORAGE CHAMBER	43.CAVE OF GRAMARYE	75.KING'S ROOM	107.CRYPT
12.SLAVE PEN	44.PRIEST'S QUARTER	76.RED COURT	108.BARREL VAULT
13.SOLARIUM	45.CHANTRY	77.DRAGON'S LAIR	109.TORTURE CHAMBER
14.SECRET CHAMBER	46.HOLY OF HOLIES	78.BOULDER・PASSAGE	110.MAZE VESTIBULE
15.KITCHEN	47.INTRICATE PATH	79.ADMINISTRATION	111.FIRST CELL
16.CHIEFTAIN'S ROOM	48.TRAP CEILING	80.SECRET CORRIDOR	112.SECOND CELL
17.PLAY ROOM	49.PRIVATE ALTER	81.FORBIDDEN HALL	113.THIRD CELL
18.SPOILS ROOM	50.GOBLIN'S LAIR	82.LABORATORY	114.FOURTH CELL
19.EMPTY CISTERN	51.PASSWAY	83.ARMORY	115.STORE ROOM
20.REST ROOM	52.CROSS POINT	84.WEAPON STORAGE	116.EXERCISE FIELD
21.SMALL DOME	53.FORGOTTEN ROOM	85.ARMOR STRAGE	117.GUEST CHAMBER
22.THE STAIRCASE	54.TROPHY ROOM	86.SHIELD STORAGE	118.LEADER'S ROOM
23.WATCH TOWER	55.UPWARD PASSWAY	87.HELM STORAGE	119.STABLE
24.PANTRY	56.THIEF'S HIDEOUT	88.CURSED ROOM	120.CHARIOT HANGER
25.ADEPT'S ROOM	57.TRAP DOOR ROOM	89.DEAD END	121.COMMON ROOM
26.LARGE HALL	58.ALCHEMIST'S ROOM	90.REMAINS	122.WAITING ROOM
27.WATER LINE	59.BOUDOIR	91.CALVARY PRISON	123.PORTCULLIS
28.PARTY ROOM	60.MUSEUM	92.ARCADE PASSWAY	124.UNDER THE MOAT
29.DINING ROOM	61.LIBRARY	93.MAZE PASSAGE	125.SECRET STAIRCASE
30.COLOSSEUM	62.MAZY QUARTER	94.CONDEMNED WARD	126.WATER DUCT
31.TRAINING YARD	63.DORMITORY	95.ARCHED HALLWAY	127.ENTRANT HALL
32.PUPILS' ROOM	64.QUOX'S LABYRINTH	96.ANCIENT RUIN	128.MAIN GATE

79 方向を失なったジェシーは、キリモミ状態で落下していく。目隠しをしたまま、足を胴に巻きつけて動けないようにして一緒に地面に激突していくのなら**39**へ。激突寸前にフリーバーに飛び移るのなら**93**へ。

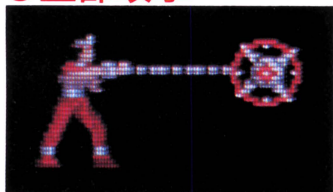
『ワールドカップ』に続いてテクモが送りだしたのは、豪快なアクションが売りものの格闘ゲーム『アルゴスの戦士』だ。さすがテクモ、グラフィックはバツグンだ。あまり見とれていると、やられちゃうぞ。そのうえ、音はFM音源とくれば、もう文句なしだね。
はたしてキミは、ライガーに勝てるか。

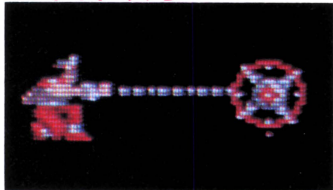
獣王ライガーを倒し地に平和を取りもどせ!!

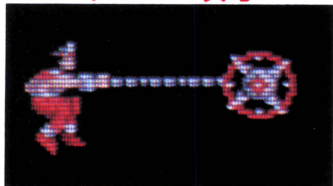
地球誕生以来45億年の長きにわたって、地球上ではさまざまな支配者が君臨し、滅びていった。ある者は次なる支配者によって、またある者は自然の力によって倒され、戦いの歴史は終わりを知らない。
西歴19××年、太古より甦(よみがえ)りし獣王ライガーが、怪物どもを従え、その残虐性と統率力で世界を制圧した。人類はライガーに支配されてしまった。人々は笑顔を忘れ、活気を失い、皆古い言い伝えを口にするだけだった。「獣が大地を覆いしとき、アルゴスの地より戦士甦りて、これを救わん」
アルゴスの戦士の旅はいま始まったのだ。

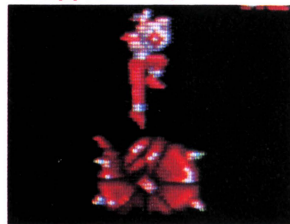
まず基本攻撃をマスターしよう!!

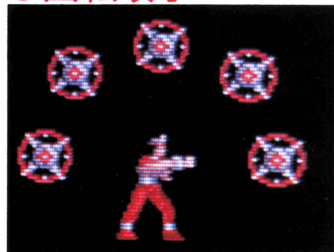
『アルゴスの戦士』はいわゆる格闘ゲームだ。キミはアルゴスの戦士となって、ヨーヨーのような武器をあやつり、敵を倒し、時間内に次の館(道場?)までたどりつけば、ラウンドクリアだ。

●上部攻撃

まずは、これが基本だ。レバーをニュートラルにして、アタックボタンを押せば、横に武器がのびる。背の低い敵にはきかないよ。

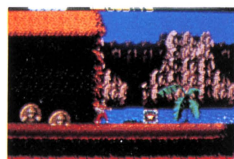
●下部攻撃

レバーを下に入れてアタックボタンを押せば、低い攻撃ができる。アルザー、ドグンなど背の低い敵にとくに有効だ。

●ジャンプ攻撃

ジャンプしてからアタックボタンを押せばOK。カーネルやコンボなど、空中や、木の上にいる敵を攻撃するときに使おう。

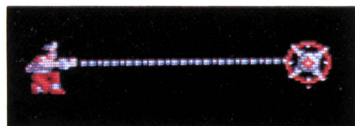
●踏みつけ

これが『アルゴスの戦士』独特の攻撃。普通このテのゲームは、敵の上に乗ってしまうと死んでしまうけど、アルゴスの場合は、乗っかっても、それを踏み台にしてジャンプできるんだ。

●回転攻撃

レバーを上に入れてアタックボタンを押すと、なんと、武器を回転させて攻撃することができるんだ。これは豪快だぜ。さらに、ジャンプと組み合わせれば攻撃範囲が広がるよ。

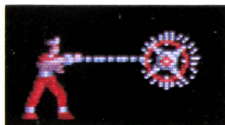
80 ランスはキャサリンを無視してモローに立ち向かう。しかし、いきなり背後からキャサリンに短剣で刺されてしまう。「どうして私を抱いてくれないの……」キャサリンはヘラヘラ笑いながら言った。完全に狂っていた。
END

闘神インドラの5つの力を使いこなせ!!

闘いの神インドラの神秘の力は5つの箱にわけられている。これらの箱は、敵を倒したときに現れるものと、戦士の墓標に宿っているものがあるんだ。敵を倒したときに箱が出た場合は、独特の音がするので、それで判断しよう。

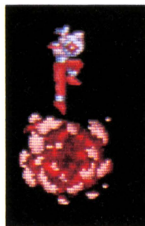
これらの箱を手に入れると、キミの体には、闘神の力が宿り、ぐーんとパワーアップだ。しかし１度やられると、すべてなくなるのであしからず。

遠到(えんとう)のインドラ

この箱をとると、武器の飛距離がぐーんと伸びて、遠くから敵を攻撃できるようになるんだ。なによりも一番に欲しいパワーアップだね。

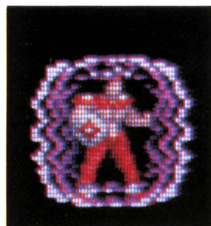
強威(きょうい)のインドラ

この箱を取ると、武器が敵を突きぬけて、一回の攻撃で大量に倒せるんだ。そのうえ、数回撃たないと倒せない敵は、半分の回数でよいので、ブルーザーやスナイパーがラクに倒せる。遠到のインドラとあわせると威力は倍増だ。

踏殺(とうさつ)のインドラ

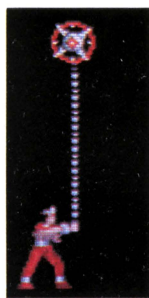
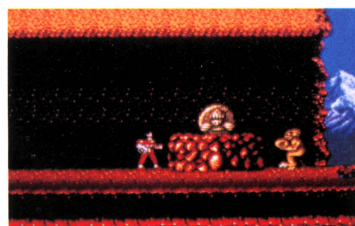
これこそ必殺の踏殺のインドラだ。この力を身につけると、敵を上から踏みつけるだけで、殺せるようになるぞ。ラウンド19などではとても重要だ。

また「跳踏潰殺技」はこれがないと、できないぜ。

闘気(とうき)のインドラ

この箱を取ると、一定時間、闘気に覆われ、体当たりで敵を殺せる。ようするにバリアみたいなものだ。ラウンドが進むと、有効時間が短くなってしまう。

戦士の墓標にのみ宿っているインドラだ。

天空(てんくう)のインドラ

この箱を取ると、レバーを上に入れてボタンを押したときに、回転する代わりに、武器が真上にのびるようになる。

奥技「塔狼縦撃波返し」を行うときにあるとラクだ。

戦士の墓標に隠された秘密

争いの絶えない獣人の地には、敗れていった数多くの戦士たちが眠っている。この金色の墓標には、彼らがあとに来る者のために残したいろいろなものが隠されている。

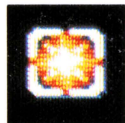
戦士の墓標には、もとからあるもの、通れば現れるもの、その場でジャンプすると現れるものの３種類がある。いずれも武器で撃てば中身が現れるぞ。

戦場の翼

戦士たちの闘志が結実したもの。これをとると１ＵＰが得られる。特定の面で現れる。

戦士の紋章

戦い、敗れていった戦士たちが所属していた流派の紋章だ。

何か意味がありそうだけど、ゲームでは、ただの点だけらしい。左からそれぞれ、200点、500点、1000点。

総撃破断(そうげきはだん)

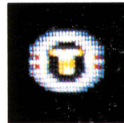
画面内の敵をすべて破壊してしまうパワーが秘められている。必ずこれのはいっている墓標もある。

アルゴスの星

アルゴスの地の象徴である星だ。これを７つ集めることを「七星凶転喜」という。必ずこれのはいっている墓標もある。

神秘の石

戦士の墓標を撃ったときに乱数で現れる。これを出したキミは、かなりツイている。

ひたすら撃っていくと、戦士の紋章→総撃破断→闘気のインドラと変化していくので、自分が欲しい物に変わったときに、取ればいい。こいつを？のまま取ったときほどなさけないことはない。

時の石

これを取るとタイマーが20増える。たいした物でもなさそうだが、けっこう重要なアイテムだ。

81 力でグイグイ押して行くランス。アドリアンの顔がまじかになる。「なかなかいい女じゃねえか……」そう思ったとたん、ランスはボッキした。邪念を追いはらおうとするのなら**95**へ。ボッキしたチ○ポをグイグイ押しつけてみるのなら**56**へ。思わず唇を重ねてしまうのなら**36**へ。

登場する獣人の対処法

ノアイ(100pts.)
ただ、ただ、近づいてくる雑魚だ。落ちついて攻撃しよう。

ロルファ(100pts.)
丸まって猛スピードで突っこんでくるので、出現したらスグ撃ってしまえ。

レオン(100pts.)
タテ穴に潜む。真横から攻撃してもいいが、少し下からの回転攻撃も有効だ。

フォゲル(150pts.)
洞窟や水辺で出くわす奴だ。近づくと跳びついてくるが手強くはないだろう。

アルザー(150pts.)
こいつのいるラウンドでは、できるかぎり下部攻撃を多用しよう。

ザウサー(200pts.)
小きざみにジャンプをして、スキをついて一気に跳びかかってくる。

ホビト族(200pts.)
岩穴から現れ数人で襲ってくる。左右からはさまれないように気をつけよう。

ドロロン(200pts.)
こいつは火を3発はくけど、思いっきり近よったところは死角になっている。

ドグン(200pts.)
こいつは踏むと、襲ってくるので、ふまずに跳びこそう。

ボーグ(250pts.)
ガルザートにつかまってきたときは、ジャンプして回転攻撃で倒せ！

カーネル(280pts.)
デビンが変身してこいつになる。ジャンプと回転をうまく使って倒そう。

モサ(300pts.)
弧を描いて攻撃してくる。遠到のインドラで遠くから攻撃しよう。

スネークホール(300pts.)
岩穴に目が光ったら、身がまえろ。なかには2匹現れる場所もあるようだ。

サティス(330pts.)
こいつが現れたらそくざに殺そう。ムチのような手は、しゃがめばかわせる。

コンボ(350pts.)
木の枝の上から石をなげてくる。木から降りたところを攻撃するのもテだね。

グロケット(380pts.)
天空のインドラがないときは無理に戦わないことだ。ロープをうまく使いかわせ。

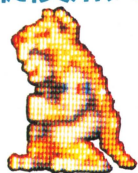
シーラ(500pts.)
ラウンド21〜22に登場。水泡がみえたら、身がまえよう。

ブルーザー(760pts.)
こいつは数発撃ちこまないと死なない強敵だ。まにあわなければ跳んでかわせ。

ガルザート(1250pts.)
天空のインドラをもっているときはジャンプしてうてば一撃だ。

スナイパー(2000pts.)
獣王の側近。近よっておびき出しておいて、少しさがってひたすら撃て！

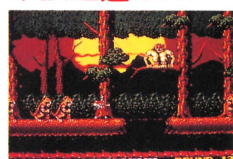
縦横無尽攻撃のウルフー族(330pts.)

特殊訓練を受けた獣王の親衛隊。縦に重なる「塔狼縦撃波」、それとよく似てまちがいやすい「跳狼飛襲技」、数でおしまくる「軍狼速進破弾」の3つの攻撃を体得している。

塔狼縦撃波

4人で行われ、次々と縦に重なって、最後にいっきょにくずれ落ちて攻撃してくる。

跳狼飛襲技

1人を踏み台にして3人が次々と跳んでくる攻撃だ。思いっきり近づけば安全だ。

軍狼速進破弾

左右から、何人もが襲ってくる。どうしても殺せないときはジャンプでかわせ。

82 ランスはタートルスティックの亀頭部分をモローのあそこに狙いをさだめた。「行け、スティック」スティックはニョロニョロと伸びて、モローのあそこをツンツン刺激する。「あっ、な、なに……？」モローは快感に身をよじらせてベッドから転げ落ちる。スティックをもとにもどしたランスに、怒り狂ったモローが襲いかかる。05へ。

長く過酷な戦いが、いま始まる!!

『アルゴスの戦士』は、いったい何面まであるのか？　これがすごいことに、格闘ゲームとしては異例の多さ。なんとラウンド27まであるのだ。そのいきつく最後には獣王ライガーが待ちうけている。キミはそこまでたどりつけるか!?

1R

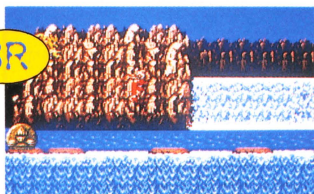
●まずは最初のラウンド。気をつけるのは、最後のモサと、ガルザートにつかまったボーグだけだ。

岩のすぐ横はボーグの死角だぜ。

2R

●カーネルとウルフ一族が登場。

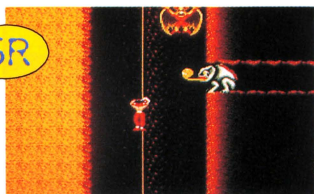
カーネルにはジャンプ攻撃が有効だ。ここでウルフ一族の「塔狼縦撃波」が初のおめみえだ。

3R

●滝をバックに川を渡りながらのラウンドだ。

敵はカーネルばっかり。中央の島には、ジャンプで現れる墓標が隠されているぞ。

4R

●夕陽をバックにロルファとドロロンの猛攻だ。後半のモサにも注意したい。最後は夕陽に立つスナイパー。出るか必殺！「跳踏潰殺技」。

5R

●ラウンド5は洞窟面だ。カーネルとフォゲルの攻撃をかわして先へ進むと突じょグロケットが現れた。そうここは縦穴、レオンが待ちうけている。

6R

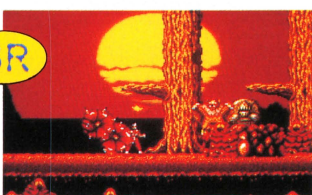
●洞窟とはうってかわって今度はホビト族の村を走りぬける。

コンボとザウサーも登場だ。４つ目の住居の下でジャンプすると……？

7R

●煮えたぎる溶岩の上を危険を覚悟で跳んでいくラウンドだ。

カーネルの猛攻がせまる。闘気のインドラを探せ！

8R

●最初にウルフ一族が２回「塔狼縦撃波」をかけてくるから10000点をねらおう。

ドロロンが大挙しておそいかかってくるぞ。

9R

●下へとつづく縦穴のあと、神秘的な光景をバックに、足場の少ない洞窟を進む。

洞窟のどこかに強威のインドラがあるという。

10R

●ラウンド10は雪山をバックに、森の焼け跡のような荒野を進む。

このあたりから、ボーグが真上くらいで降りてくるので気をつけろ。

11R

●縦穴洞窟を抜けて森へと進むラウンド。

この面はとにかく時間がたりなくなることが多いので、ひたすら前へと進もう。サティス登場。

12R

●ラウンド全体にわたってウルフ一族の「軍狼速進破弾」が走りぬける。コンボの下あたりに墓標が隠れている。スナイパーの前のドグンがくせ者。

各ラウンドの終りでキミを待つものは……

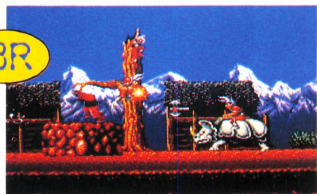
ラウンドをクリアすると、戦士は、館（道場？）の中へとはいっていく。ここにはいろいろな壁画が描かれているけどこれにはちゃんと意味があるんだ。

また、リパルス、タイマー、ランクの３種類のボーナスが得られるぞ。

ランクとはスコアの上のマークのことで、敵を殺せば殺すほど上がっていき、最高階級はＢＥＳＴだ。

リパルスボーナスとは、そのラウンドで、倒した敵の数に対するボーナスだ。最高は12800点。

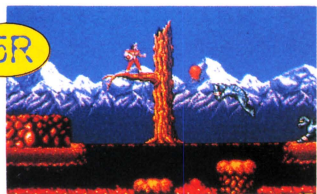
83 ボムスンはついにスキャンティに手をかけた。思わずゴクンと息をのむランス。だが、ランスは背後から忍びよるジェシーに気づいていない。のぞきに夢中になっていたランスは、ジェシーに後頭部を割られ死んでしまった。

END

●ラウンド13、14は、通称“ボーグ面”というくらい、ボーグの攻撃がきつい。

ラウンド13では、ブルーザーに乗ったボーグが登場するけど、近づいてオノを投げさせ、それをかわしてから、攻撃するのがコツ。

●ラウンド14は、ボーグのガルザート部隊の攻撃がきつい。うまく岩の近くの死角を使ってかわそう。

背景は林を抜けて丸木橋を渡り荒野へとつづく。写真の川のところなんか、なかなかきれいだね。

このラウンドにも戦士の墓標がいくつか隠れているぞ。

●ラウンド15は雪山をバックに、林を抜ける。フォゲル、ボーグのブルーザー部隊などの攻撃があるぞ。

ラウンド最初の溶岩を渡るシーン（写真の場面）では立ち止まらずに一気に跳んで渡ろう。そうしないとフォゲルに跳びつかれるぞ。

究極の秘技を伝授

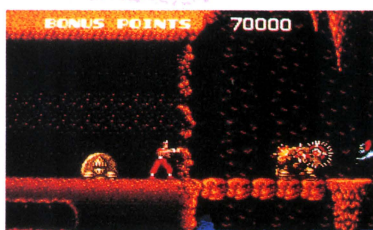
塔狼縦撃波返し（とうろうじゅうげきはがえし）

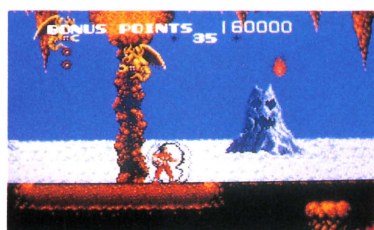
天空のインドラをもっているとき、ウルフ一族が塔狼縦撃波をかけてきたら、近づいてレバーを上に入れて縦に一気にせん滅しよう。10000点がボーナスだ。ノーマルでも不可能ではない。

跳踏潰殺技（ちょうとうかいさつぎ）

踏殺のインドラをもったときにスナイパーの頭に乗って殺すと50000点ボーナスだ。

スナイパーが前に出るときに、雑魚（ザコ）を使って2段ジャンプをするのがコツだね。

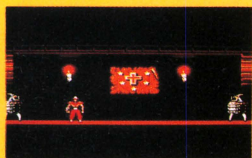
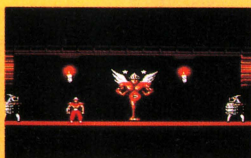
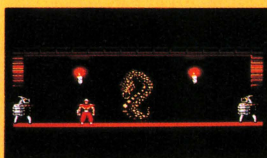
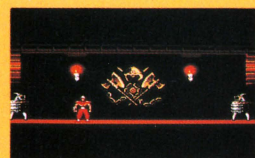
七星凶転喜（しちせいきょうてんき）

戦士の墓標から現れるアルゴスの星を7つ集めると、70000点のボーナスだ。これは何度でもとれるので、アルゴスの星は必ず取りたいね。

五神体得技（ごしんたいとくぎ）

5つのインドラをすべて揃えると、分かれていた闘神インドラの力がひとつになって、160000点ボーナスだ。これを取ったときは最高に気持ちいいぜ。

謎 「インドラの秘伝書」を探せ!!

アポロンの神宿りし者に死の星は喜びと化して舞い降りん
「アルゴスの予言書より」

闘いの神インドラがしるしたというインドラの秘伝書が、闘いの絶えない獣人の地にあるという。これは闘いのあるところに宿り、本当の強者だけが手にすることがでできるものだ。

左の文章は「アルゴスの予言書」の一節だ。この謎がとけたとき、キミは100万点ボーナスを得るだろう。

この絵は、次のラウンドに闘気のインドラが現れることをしめしている。五神体得技のチャンスだ。

この絵が描かれていたら次の面には、戦場の翼が出るって証拠だ。必死に探そう。

見ればわかると思うけど、この絵は次のラウンドに、スネークホールがいることをしめしているってわけだ。

この絵は、ボーグがブルーザーに乗って襲ってくるという意味だ。オノをうまくかわそう。

84 「お姉様どうしたの？」キャサリンは何も答えず、シースルーのガウンを脱いでランスを手招きする。白い裸体に、ランスは吸い寄せられ、抱きしめた。「やめて。私のお姉様よ」「うるせえな。据膳食わぬは男の恥だ」ランスは前戯もなしにいきなり突っこんだ。だが、まるで万力でしめつけられるような激痛に襲われた。62へ。

ファミコン探偵団

今月も我が探偵団は大活躍！　任天堂のディスク第3弾『スーパーマリオブラザーズ2』のウラ技(ワザ)集。『ソロモンの鍵』のHow to win。そして、ナムコのニューソフト3本をはじめとした新作速報だ!!

SUPER MARIO BROS. 2 スーパーマリオブラザーズ2

待ちに待った『スーパーマリオブラザーズ2』が発売されて、はや１カ月。今度のゲームは、より高度なテクが必要とされるので、ゆきづまってる読者も多いんじゃないかな。そこで今月は全面クリアのためのウラ技(ワザ)集。

〔任天堂　¥2,500〕

発見!! マリオが無限UP！

『スーパーマリオブラザーズ』(以下スーマリ)技で有名な、カメを踏んづけて無限ＵＰするテクは、もうみんな知ってるよね。なんとこの技、『スーマリ２』でも使える。『スーマリ』ほど簡単にはできないけど、これさえあればタイトル画面に★をつけるのも夢じゃない。

無限ＵＰができるのは、Ｗ２―１の冒頭のシーン。橋の手前、３段の階段の位置だ。ここでまず橋に上がってパタパタを１匹だけ出す。このとき気をつけるのは左にある階段を画面から消さないようにすること。パタパタが近づいてきたらジャンプキックで普通のカメにする。そのときマリオは左の階段の下に降り、カメをおびき寄せる。そして階段の１段目で無限ＵＰをする。

これでめでたくＷ８をクリアすれば、残り人数×10万点になるので、ハイスコアもスゴイッてもんだ。

無限！

▲見てくれ！　この人数表示!!

奥技

落下キノコジャンプ

これは少々危険な技だけど、マスターすると、とても便利な技だ。パワーアップキノコを出現させるポイントの先に落とし穴がある場合にこの技は使うんだ。やり方は、キノコが出たらそのまま右へ進ませておく。そして穴に落ちかけた所でキノコを取るんだ。そのままだと落ちて死んでしまうが、ここでAボタンを押しながらキノコを上から取ると、キノコを取ったあと、マリオは落ちずにジャンプして穴を飛び越せるようになるんだ。

▲とりあえずキノコを出して……

▲落ちかけたところで上から取る！

▲ここでⒶボタンを押しっぱなし

▲これでキノコからジャンプ!!

秘技

空中方向転換

Bボタンダッシュをしているときいきなり穴が出て、そのまま落ちてしまうなんてことあるよね。これはそんなときに使う技。まず、ダッシュをしていて、目の前に落とし穴が現れた！　このままブレーキをかけてもそのまま落ちてしまうだろう。そんなときとっさに穴のフチでジャンプをする。そしてジャンプをしているあいだは十字ボタンの左側を押しっぱなしにしておく。そうすると飛んでいる分だけ距離がかせげるので、そのまま左へと戻ってこれるわけなんだ。

応用編　真下の土管に入るには

空中方向転換の応用技だ。写真のように足下に土管があって、そこへどーしても行きたいっていう場合、ブロックのへりに立って右にジャンプするんだ。そしてジャンプしたらスグに左へボタンを押す。そうするとなんとか元の位置に戻ってこれるので、タイミングをずらせば下に降りられるのだ。

▲へりに立って

▲思いきってジャンプ

▲ホラ、うまくいった

狭い通路はこうやって抜ける

これはW1－2なんかで使う技だ。スーマリでは、小さいマリオしか通れないところでも、Bボタンダッシュでしゃがめば、大きいマリオのままですり抜けられた。今回はそこに落とし穴があるので落ちちゃうんだ。そこで、手前のブロックをしゃがんで壊し、ダッシュでしゃがんでいけば通り抜けられるんだ。

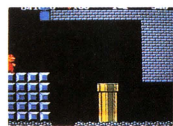
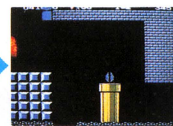
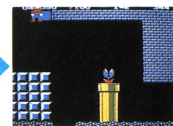
▲ブロックをこわして

▲一気にかけぬけろ！

ジャンプ台の正しい使い方

このW4－1にあるジャンプ台はそれまでのスーパージャンプではなくて、ようするに普通のジャンプ台なんだ。しかしその後には池が長く続いている。ここでどうするか、というと、ジャンプ台の前にマリオをセットする。そこでBボタンを押しながらジャンプ台に飛びのってジャンプすれば池なんて軽くこせるんだ。

三角跳び

普通のマリオのジャンプとか、あとBボタンジャンプでさえ届かない所って、けっこうあるよね。これはそういう所のモノを取ってしまおうという技なんだ。やり方は、上の取りたいモノを左によせてBボタンで左へダッシュ。そしてジャンプしたあと右へ動かせば、いつもより1キャラ分だけ高い位置のが取れているんだね。

▲左へ全力で走る！

▲左のへりから右へ

▲なぜか取れちゃう

パタパタは踏み台!?

スーマリと比べて今回のスーマリ2はパタパタがホントに多いんだよね。みんなのなかにも、もうウンザリっていう人がいると思うけど、けっこう役だつモノでもあるからそんなにキラわなくてもいいぞ。ようするにパタパタを使えばいままでのマリオのジャンプでは届かない所や、隠れキャラが出てくる場所へ届いて、それが山ほどあるってことなんだけどね。

©TECMO 1986

ソロモンの鍵の力で世界に平和をとりもどせ！ 壮大なゲームストーリーをもった、ニュータイプのパズルアクションゲームが登場！ 〔テクモ 7月下旬 ￥4,900〕

カオスと化（か）した世界の修復を…

おおいなる魔力を秘めた魔法の書"ソロモンの鍵"の封印が何者かによってとかれてしまった。秘められた魔力が炸烈（さくれつ）し、時空が引き裂かれた。

世界は天地創造以前の"カオス（混沌）"と化してしまったのだ。

事態を重んじた"善なる精霊"たちは、魔法使いの少年ダーナに"ソロモンの鍵"の力で世界を修復するように命じた。このゲームの目的は、主人公ダーナをうまく操作して、地下迷宮の最深部に隠された"ソロモンの鍵"を見つけだし、世界に平和を呼びもどすことにある。そのためには12の星座に分けられた合計50もの部屋をクリアしなければならないのだ！

▲この12の星座の部屋をクリアしていくのだ

ダーナの2つの魔法

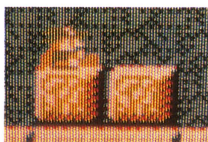
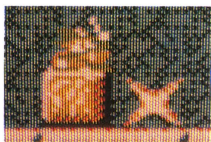
各部屋をクリアするには、カギを取って扉へ向かえばＯＫ。

でも邪魔な怪物どもが現れて、ダーナの行く手をはばむのだ。

換石の術と火球の術の２つの魔法を使って、切りぬけろ！

換石の術

Ａボタンで使えるのが"換石（かんせき）の術"だ。茶色の石を出したり消したりできるのだ。この魔法で、ダーナが進む道を創りだすのがこのゲームの基本ともいえる。

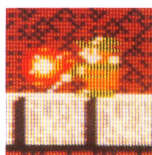
ほかにも、敵から身を守ったり、敵の動きを変えたりなんて使いかたがあるから、ぜひともこの術を使いこなせるようになろう。しゃがんだり、ジャンプ（✚ボタンで行う）しながら使うと、かなりの範囲に石が出せるぞ。いろいろと試してみようね！

火球の術

Ｂボタンでの魔法だ。

ファイアボールという火の球で敵を倒せるぞ！

この火の球は、青いツボを取れば、画面上部の巻物にたくわえられるのだ。

また、オレンジのツボを取れば、スーパーファイアボールという強力な火の球も撃てるようになる。

これは、ファイアボールとちがって敵を貫通して進んでいく。敵はやられると宝物に変身するぞ。

アイテムを取ってパワーアップ

ベル	青いツボ	オレンジのツボ	巻物	中に赤丸のツボ	赤い砂時計
取ると出現する妖精を10人集めれば1UP。	ファイアボールが巻物にたくわえられる。	スーパーファイアボールが手にはいるぞ。	画面上部の巻物が長くなるのだ。	巻物の左はしのファイアボールがスーパーに。	タイマーをスタート時の半分にする。
青い砂時計	**灰色の薬(半分)**	**灰色の薬(1ぱい)**	**オレンジの薬**	**青いクリスタル**	**赤いクリスタル**
タイマーをスタート時の値に戻すのだ。	タイマーボーナスが通常の２倍になる。	タイマーボーナスを５倍にしてくれるのだ。	画面中のある種の敵を全滅させられる。	ファイアボールの射程距離が少し長くなる。	ファイアボールの射程距離がさらに長く…。

85 その時、ルーシアが短剣を投げつけ、見事ボムスンの眼に刺さった。ボムスンは悲鳴をあげてランスを離す。怒りのボムスンはルーシアを狙う。しかし、ランスが背後からボムスンのオッパイをつかむ。「へへへ。もみがいのあるチチだぜ」「もむだけでなく、吸わせてあげようか？」ボムスンの意外な言葉にＯＫなら38へ。ＮＯなら21へ。

敵キャラ徹底分析でステージを攻略だ！

ダーナを苦しめる敵は多種多様。なかなかの強敵ぞろいだ。でも、敵の特性さえつかめば、それなりの対処法もあるはず……。今回は敵のかわし方に重点を置いて面クリア法を紹介しちゃおう！

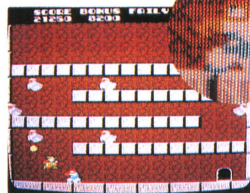
Room 3

左右を往復しているだけのゴーストだが、こいつがなかなかうっとうしいヤツなのだ。ファイアボールでやっつけるのも一つの手だが、もっていないときはどうしようか？

ゴーストは石に当たるとその石を壊して方向転換をするという性質をもっている。これを利用するのだ。

換石の術を使って石を出し、ゴーストを追い返しながら少しずつ前進していこう。

ゴーストは2匹連続してやってくるから、すばやく換石の術を行わないとダメだぞ。

一番下のゴブリンはジャンプでかわして扉へ進め！

Room 4

スパークボールがウジャウジャの面だ。スパークボールは石にそって動き回っているだけだ。その動きさえ見切ってしまえば、それほど恐い相手じゃないぞ。うまく石を置いてやって敵の動きを変えるのもテだね。

スパークボール

Room 5

ガーゴイルが左右から炎をはいてくるから注意しよう。この炎は石をも砕くから、へたをすると、せっかく上まで登ったダーナが一番下まで落とされてしまうこともある。どちらか片方のガーゴイル群をスーパーファイアボールで全滅させればラクだぞ。

ガーゴイル

Room 6

サラマンダーはダーナに近づいてくる。これを利用しての落とし穴戦法が有効だぞ。敵の通り道の石を消しておけばいいのだ。換石の術をうまく使え。

Room 7

ここでのポイントは、上下を往復している2匹のヌエルの間隔をできるだけ狭くしてやること。

つまりひとつにまとめちゃうということだ。そうすれば1匹を相手にするのと同じだからラクなのだ。

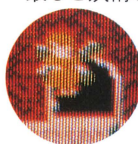
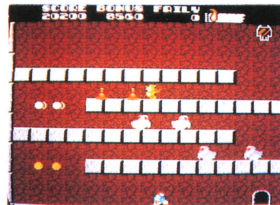
ヌエルも石に当たると方向転換するから、石をうまく出して動きを調節してやればＯＫ。

ほかにも、こんなモンスターが……

デーモンズヘッド	ドラゴン	炎（緑）	炎（赤）	パネルモンスター
首だけの怪物。一定時間で消滅。	炎をはいて攻撃してくる竜だ。	魔法をかけると小さくなる炎。	下に落とすと消えてしまう炎。	化石となったライオンの頭。炎をはくぞ。

隠れキャラ

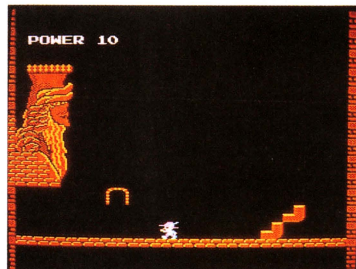
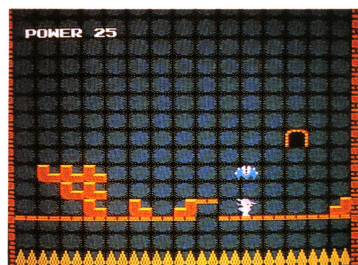
このゲームのウリモノはなんといっても200以上もあるという隠れキャラだ。

たとえば写真のキャラ。取ると妖精が出現したりするのだ。石の中などに隠されているキャラが多いから探してみよう。ほかにも隠れステージへ行けるアイテムなんかもあるようだ。

BABEL

バベルの塔

パズルアクションゲームの決定版だ!!

ゲームの舞台となるのは古代バビロニアで“神の階段”として建造されたといわれる「バベルの塔」。塔の頂上にあるという“バビロンの空中庭園”をめざし、各階をクリアして登っていこう。

塔の内部は迷路になっていて、L字型の不思議な石を組み換えたり、ツタや雲を利用しないとダメなのだ。石をもつたびに1つずつ減っていく“パワー”がなくならないうちに、出口へたどり着かなければならないから、よーく考えて行動しないとヒドイめにあうぞ!

▲L字型の石をうまく使うのだ。扉をめざせ!

▲画面左上に表示されているのがパワーなのだ

また、8階ごとに登場する壁画の部屋では謎の絵を探さないと頂上へ行けないとか、宝を取ったりなどの“謎解き”もふんだんに盛りこまれている。

(ナムコ/7月中旬発売/¥3,900)

ワルキューレの冒険 時の鍵伝説

ワルキューレの冒険

FC版アクションRPG

▲広大なミッドガルド島のごく一部の景色だぞ

敵を倒すことによって経験値を上げ、主人公のキャラクターをだんだん強くしていくという、ごくフツーのRPGなんだけれど、ゲーム開始時の主人公の設定がフツーでないのがこのゲームなのだ。

なんと、はじめに星座・血液型をインプットすることによって主人公の成長度や性格が決定されてしまうのだ。

だから、プレイする人によってゲームの展開も当然ちがってくるわけ。

さて、ゲーム目的だが、主人公ワルキューレを操作して、魔王ゾウナにうばわれた“時の鍵”を探しだして、ミッドガルド島に平和を取りもどすことなのだ。地上、地下合わせて400画面にもおよぶ広大なミッドガルド島を舞台に30種以上のキャラクターを相手どり、さていったいどんな冒険が繰り広げられることやら、期待に胸はワクワク。

▲橋を渡って東へ行こうか、それとも西へ……

(ナムコ/8月上旬発売予定/¥3,900)

スカイキッド

ゲーセンでおなじみの愉快痛快空中冒険活劇

自由と平和を愛する鳥たちの国“バードランド”に黒い軍団“メカズキン”が攻めこんできた。

これを迎えうつのは、我らのヒーロー“バロン”とその親友“マックス”だ。

2人にあたえられた使命は敵の司令部や工場、戦艦、空母などを爆撃することだ。

味方基地を離陸して、群をなして待ち受ける敵軍をけちらせ!

途中で爆弾を補給、爆撃ターゲットをめざすのだ。

楽しいのは、なんといっても2人同時にプレイができるということ。

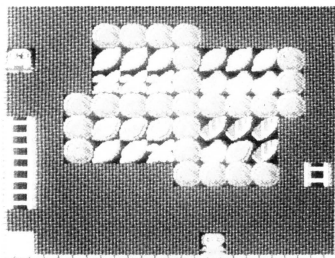
やられてしまったパートナー機を、撃つことによって助けることもできちゃう。友だちと力を合わせて戦おうね。

コミカルなBGMにのって、ゴキゲンな空中戦を展開しよう!(ナムコ/8月下旬発売予定/¥3,900)

▲自由の女神像をバックに空中戦だぜ!

▲夜になっても戦い続けるぞ。戦闘に休みはない

バナナ ほのぼの思考型ゲームのニューフェイス

ほのぼのゲームだといっても甘く見ては、いけない！ 何と全部で120面もの迷路が用意されているのだ！ しかもラウンドを追うごとに難易度は増し100面以上は極めて難しいとのこと。思考型ゲームは、やめられまへんな〜という人には、とってもヤリガイのあるゲームになるはず。

▲土の中に、こんなにたくさんの物が……

主人公はもぐらのモール君。

土に埋もれた、いろいろなＦＯＯＤ（食べ物）を食べつくし、恋人のキーコちゃんを見つけだすのだ。

キーコちゃんが持っている鍵をもらったらドアへと向かおう。ドアから出ると１面クリアだぞ。

土のなかには障害物なんかもある。うまく掘り進まないと上から岩が落ちてきたりするから、たいへんだ。

上に移動するには、はしごを登らなくっちゃいけないぞ。

ＦＯＯＤもバナナのほかに、ビッグバナナやハンバーガー、ココナッツ、ケーキ、サラダ、ニンジン、タマゴなどの、ほっぺたがおちそうなものがたくさん。土を掘り起こせば、一生食べ物には不自由しないんじゃないかな？ と思わせるほどの豊富な数なのだ。ほかにもボーナス・キャラや隠れキャラ、裏ワザなんかも、ギッシリつめこまれているという。

たとえば、ある物をいくつか集めると、スーパーモールに変身！ 不思議な力が発揮できるとか……。

▲落石に注意しながら食べ物を集めよう！

かわいいキャラにハードな内容といった感じの１本。（ビクター音産／9月上旬発売予定）

北斗の拳 無敵のケンシロウ見参！「あたたっ!!」

▲敵の動きも、なかなか華麗だぜっ！

ＦＣ版「北斗の拳」登場。

19××年、世界は核の炎に包まれたが、人類は死滅していなかった！

弱肉強食、暴力がすべてを支配する世の中に現れた１人の救世主、それがケンシロウなのだ！

ケンシロウは、一子相伝の必殺の暗殺拳“北斗神拳”の伝承者だ。北斗とはまったく対象的な“南斗聖拳”の男、シンによって連れ去られた恋人ユリアを求めて、ケンシロウの旅は続く。

ゲームでもマンガ同様、数多くの敵がケンシロウの行く手をはばむぞ。１面の廃墟（はいきょ）の町では、敵の手下たちがナイフやブーメランで攻撃してくる。まずは小手調べ……。飛び道具を避けながら、パンチ（Ａボタン）やキック（Ｂボタン）で攻撃しよう。

▲あたっ！ 必殺のまわし蹴りがとぶ!!

秘孔を突くことによって、敵を破裂させることができるという“北斗”には欠かせない内容も、ちゃんとあるから心配しないよーに！ “秘孔突き”は不滅だぜ!?

手下どもを倒しても、強敵シンやケンシロウの義兄ジャギ、“南斗最強の男”聖帝サウザーなどが、次々とケンシロウの前に立ちはだかるのだ。そして、このゲームのクライマックスは世紀末覇者拳王を名乗る、北斗の長兄ラオウとの一騎打ちだ。

この男を倒さないかぎりユリアはケンシロウのもとにはもどらない。はたして生き残るのはラオウか、ケンシロウか？

マンガの“北斗”の世界がどこまで再現されるか、楽しみなソフトだね。（東映動画／８月下旬発売予定）

U W A S A B A N A S H I

うわさばなし

バレーボールが早くやりたい!!

まず決まっている話から。任天堂の次のディスクゲームは７月14日発売の『バレーボール』に決定。このほかに７月下旬に『メトロイド』というアドベンチャーゲームが出る。また『スーパーマリオ２』がカセットで出るというわさもある。

『ゲゲゲの鬼太郎』が絶好調のバンダイからは『ウルトラマン』『機動戦士Ｚ（ゼータ）ガンダム』『ドラゴンボール』のキャラクター物３本が出番を待っている。

残念なのはアスキー。『キャッスル』の発売が延びたのに続き、『ウォーロイド』の発売が中止になった。

新規参入はビック東海という東海ガスの子会社。『バルバルークの伝説』というソフトで乱入。またこれはうわさだけど、アスキーから『倉庫番』を出すシンキングラビットをはじめとして、パソコンハウスのＢ社やＢ社やＳ社などが、パソコンで出した自社の自信作をひっさげて、ファミコン界に乱入してきそうだ。ファミコンソフトの第二次大戦がはじまりそうだ。

最新情報としては、タイトーから『六三四（むさし）の剣』が８月下旬発売予定。

SEGAニュース
セガ情報局

イラスト／相村嘉一

ついに1M(メガ)カートリッジ登場！　アーケードの迫力を家庭のTVで再現のパワフルソフト3部作！

乱闘です!! たすけてぇ

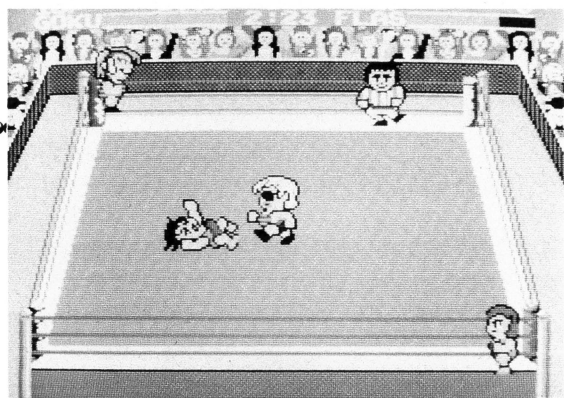
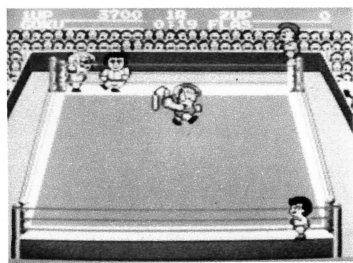
ニューソフト情報

極悪同盟 ダンプ松本

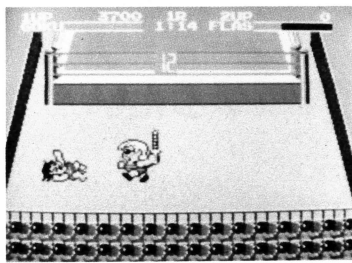
極悪ソフトのおでまし!?

▲2等身だけど長与千種とダンプ松本だってわかるところがすごい！

もーしわけないけど、モノクロなんです。べつに、アンケートの結果で人気のないコーナーはモノクロでいいのだっていわれたわけではないし、他ゲームハード・ユーザーがショックを受けないよーにとカラーをやめたわけでもない。たんにこっちのつごうなので心配しないでほしい。かといって安心しきってはいけないぞ。と、ゆーことで、今月はページ数もあまりないことだし、さっそく「ニューソフト」いってみよう。

このゲームはまだROMが完成してないので写真だけしかないけど、今回紹介する3本はゴールデンカートリッジといって、1メガビットの大容量のものなんだ。1メガビットはパソコンなどのいい方でいうと128kバイトということだから、パソコンオーナーにはこっちのほうがわかりやすいかもしれない。これほど大きな容量だとさすがにカードにはおさまりきらなくて、カートリッジで発売になった。とはいえ技術の進歩は早いから、カードで発売される日もそう遠くない。そうそう、カートリッジっていってもSCやSGでは動かないから念のため。いまのうちに買い替えておく価値はあるよ。編集部でも最近は、マークⅢをいまのうちに手に入れておいたほうがいいと、さっそく買ってきた人もいたくらいなんだ。

前置きが長くなったけど『ダンプ松本』の話に入ろう。プロレスのゲームは前にもあったが、今度のはちょっと毛色がちがうようだネ。だって主人公が悪役なんていうのは普通ないでしょ？　でも、ときには悪役になりきってクラッシュギャルズをイビリ倒すのも気分のいいもんだ!?　ヌンチャクをブルンブルン振り回し、竹刀(しない)でドつき倒す(過激な性格がモロ見え！)。場外大好き、凶器バンザイって感じなんだろうか？　それとも2人でプレイするときはクラッシュにもなれるのかな？　プロレスの好きなキミも、日ごろのうっぷんを晴らしたいと思ってるキミにも絶対おすすめ。7月上旬の発売予定だからこの本が出るころにはプレイできるようになってる。おもいっきり過激しよう！

▲おーっと！　ブル中野が凶器を持ってきた！

▲プロレスといえばやっぱり場外だよナー！

86 ランスとモローのベッドの上での戦いが始まった。シックスナイン、後背位、騎乗位、そして松葉くずしまで駆使するが、どちらも先にイク気配はない。お互いの好色度はまさに互角であった。男のメンツもあるので、最後まで正攻法で勝負してみるのなら29へ。小道具を使うのなら82へ。ルーシアを呼んで3人でやるのなら52へ。

北斗の拳

究極の「ひでぶ！」ソフト登場!!

まずは画面写真を見てほしい。パソコン用やファミコン用と『北斗の拳』は数々あるが、試作段階でみるかぎり、「グラフィックはセガのバージョンが

格段に上!!」だとボクはいいたい。

「登場人物が、はっきり識別できる！」

「ひでぶっ!!　のしかたが怖いほどリアルだ」と、今年の“東京おもちゃショー”でももっぱらの評判であった。もちろんショー用デモであるから、そのまま市販用になるとは限らないが……。それにしてもリアルすぎるってのは、また問題。やられたときのショックが大きい…？

▲キャラクター、背景ともに今までのゲームとは一線を画してるぞ！

さてゲームの説明、といきたいところだけど、まだ完成してないから写真から想像するしかないね。それにしてもすごい点数だなァ。「あたたっ！」ってボタンを連打するたびに点数が入るのかな。こんなにカッコイイキャラだと力はいるもんネ。で、1人倒せば面クリアだろうから、面数は……敵ってどのくらいいたっけ？

発売は7月末の予定だから夏休みになればキミもプレイできるゾ！　プレイして驚くなョ。

ファンタジーゾーン

オパ・オパ発進！　資本主義ゲーム!?

はっきりいって汗かきます。ヘタこくと筋肉痛になります。そんなゲームなんですねーこれは。ボクは自分専用にジョイスティックを作ってあるからいいけど、みんなもいまのうちにいいジョイスティックを買っておかないとダメよ。アタリタイプ（MSXなんかと同じ）のが使えるはずだから、使いやすいのを選んでね。

▲中央が自機とお店、両はしがお金(敵)だ。(これは2面)

LONG AGO, FAR AWAY IN SPACE, THERE EXISTED A "FANTASY ZONE" WHERE A COURAGEOUS HERO CALLED OPA-OPA (THE PLAYER) FOUGHT IN A VALIANT CAUSE TO RESCUE THE "FANTASY ZONE" FROM ITS ENEMIES.

IN THE SPACE YEAR 6216, THE INTERPLANETARY MONETARY SYSTEM COLLAPSED, CAUSING ALL OF THE PLANETS TO BECOME PANIC-STRICKEN.

ACCORDING TO AN OFFICIAL INQUIRY MADE BY THE SPACE GUILD, SOMEONE IS LEADING THE MENON PLANET FORCES, USING THEM TO STEAL THE FOREIGN CURRENCIES OF THE OTHER PLANETS, AND WITH THE FUNDS, CONSTRUCT A HUGE FORTRESS IN THE "FANTASY ZONE". TO PUT AN END TO THEIR AMBITIOUS PLANS, OPA-OPA PROMPTLY TAKES OFF FOR THE "FANTASY ZONE" WHERE....

▲デモが終わるとこれがスクロールアップ

どういうゲームかは右の説明を読んでもらうとして。えっ？　手を抜くなって？　ウーン、それじゃ簡単に説明しよう。まァ、敵をやっつけてお金を集め、それで武器を買ってパワーアップしてまた敵をやっつければいいんだ。ただ、1度買った物でも、やられるとなくなってしまうし、なんと値上がりするものもあるから買い物は計画的にネ。くわしいことは今度特集するからお楽しみに。乞うご期待!!

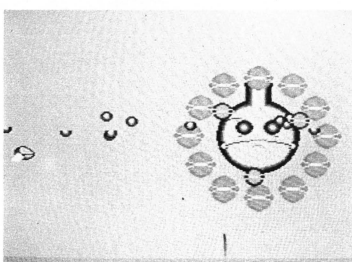
（6月下旬／発売予定）

▲お店にはいってきた。何を買おーかなぁー

▲1面最後の敵は木で、種をはいてくるぞ！

▲2面のボスはヒマワリ？　フラスコ？

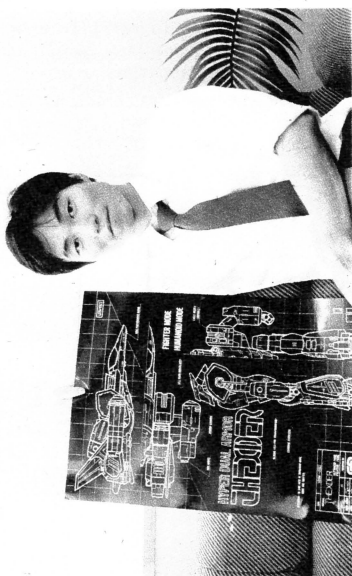
87 「うわー！」スペルマが目に入り、モローは一瞬たじろいだ。「タートルスティックよ！　最終兵器となれ！」ランスの叫びに、スティックは黄金の剣へと変化した。そしてモローの心臓をひと突き。「ぐわー！」モローは全身にヒビが入り倒れた。そして黄金の剣も粉々。最終兵器とは刺しちがえることだったのだ。**100**（福袋の中）へ。

遅れちゃってゴメンナサイ！

ゲームアーツ編

パソコン雑誌の広告ページを見ると

> 究極のアダルトAVG
> 『帰ってきた隠れサトウ・四谷見附の濡れた欲情編』
> 近・日・発・売！

てな広告がよく載っている。そーかそーか近日発売なのか、楽しみだなーと待つ。が、発売されない。ヒト月、フタ月、……半年たっても出ない。ソフトの代わりに

> ーおわびー
> 当社発売予定の『隠れサトウ』の開発が遅れ大変ご迷惑をおかけしております。もうしばらくお待ちください

とゆー広告が出る。こんなケースはマレではない。いや反対に「近日発売」と広告に出たゲームソフトの大部分が、近日中に発売されたためしがないのだ。ひょっとしてパソコンゲーム業界では「近日発売」というのは「当分出ないヨーン」という意味の業界用語なのであろうか？

われわれ取材班はこの大いなる「近日発売」の謎を求めて、ゲーム・アーツ社の宮路社長を訪ねた。ゲーム・アーツもまた、昨年秋ごろから、『ぎゅわんぶらあ・自己中心派』と『シルフィード』の2本のソフトを「近日発売」としながら、いまだ発売していない堂々たる実績をもっている。

▲『テクザー』のポスターをもつ宮路氏。

──どうして「近日発売」が「遠日発売」になっちゃったんですか？

宮路　シルフィードは昨年の3月から、ジャン・タ・コは（自己中心派のことを内部ではこう呼んでる）6月からそれぞれ作り始めたんです。だからその時点では9月ころには完成するな、と考えたんです。

──その考えが甘かった？

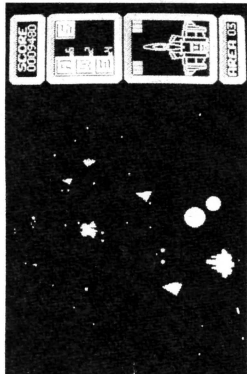
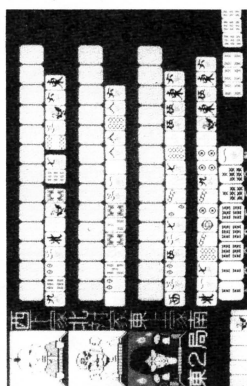
宮路　というより、満足のいくものができなかった。不十分なものを出すより、発売予定が遅れても完璧なゲームを作りたいというのがボクらのポリシーなんです。

ゲーム・アーツは昨年春に生まれた若い会社。あの『テグザー』を作った会社といったほうがピンとくるだろう。アクションゲーム『シルフィード』、麻雀ゲーム『自己中心派』はそれぞれゲーム・アーツの第3弾、第4弾となる。『シルフィード』は今月のクラッシュで紹介しているので『自己中心派』について聞いてみる。

宮路　いままでの麻雀ゲームでは、プレイヤーと対局するあとの3人というのは、ようするにパソコンなんです。麻雀は4人の人間が集まって行うものなのに、プレイヤーとパソコンのふたりがサシで勝負しているわけです。

──自己中心派はちがう

宮路　うん、まったくちがう。このゲームでは、15人のメンバーの中から好きな相手を3人選ぶ。ところがこの15人がそれぞれ極端な個性をもってるんです。たとえば、チャンタばっかしねらうヤツがいる、カンチャンが好きなヤツがいる。とにかくなきまくってハダカ単騎になるヤツも登場するんだけどこの場合、必ず西単騎なのね。（麻雀をあまり知らない人、なんのこっちゃ全然わからないでしょーが、もう少しつき合ってください）

▲ようやく発売にこぎつけそうな『シルフィード』。クラッシュでくわしく紹介しているので、そちらを見て！

▲お待たせ、『ぎゅわんぶらあ・自己中心派』の画面です。9月には絶対出すそうです。

──いますねー、そういう人、実際に。

宮路　もっとスゴいのも出てきます。マンガでもおなじみのゴッドハンドというキャラクター。こいつを対局相手に選ぶと、絶対5〜6巡目にツモる。で、ツモった瞬間、画面にイナズマが走る！

──マンガの自己中心派の設定をそのままもちこんでる

宮路　そうです。だからマンガの方を読んでれば、もっとこのゲームを楽しめるでしょうね。

──いわばマンガの自己中心派がこのゲームのマニュアルみたくなりますね

宮路　ウン。これまでの麻雀ゲームに比べて、強さという点では多少劣るかも知れません。が、いま対局している相手はどんなヤツなのか、どんなアクションを起こすのか、という楽しみをもっている。これまでのゲームとはまった

くちがう魅力があるハズですよ。
——麻雀ゲームというより、人気マンガ「自己中心派」のパソコンゲーム版といえるかもしれませんね。でもこれだけ発売が遅れると、ユーザーからの怒りの電話やおたよりも多いでしょう？
宮路　そりゃーもう。しかし、期待がそれだけ大きいから、抗議の声も大きいんだと思ってますから。その声に答えるためにも、いいゲームを出します。
——今後の予定は？
宮路　9月にシルフィードと自己中心派を発売。年内にさらに2本ほど新作を出します。
——新作の名前は？
宮路　（あわてて）いえません！　これからは確実に完成するメドがたつまで、絶対公表しない。近日発売の広告も出さない。あやまちは2度と繰りかえしません（笑）。

帰ってきた ●今月のベッピン

今月のベッピンは、北海道は札幌のデービーソフトで、雑誌関係の広報をなさっている村下千嘉子さん（22才・B型・魚座）北海道の大自然の中で育った健康美人だ。

——デービーソフトではどんな仕事をなさっているのですか？
千嘉子　雑誌関係のパブリシティをやってます。
——カンタンにいうと？
千嘉子　コンプティークのような編集部に、新作ソフトの情報などの記事を書いて送る仕事です。
——お世話になっています。
千嘉子　どうも。
——お仕事は楽しいですか？
千嘉子　楽しいですよ。仕事のボリュームがたくさんあって、やってもやっても終わらないし。会社の雰囲気がいいんですよね。人間関係も気楽だし。
——女の子は何人くらいいるんですか？
千嘉子　独身の娘が10人くらいですね。
——将来の仕事の夢みたいなものはありますか？
千嘉子　うーん（考えこむ）かわいいお嫁さんになりたいですね。
——趣味はなんですか？
千嘉子　エアロビクスやジョッピング。あとバイクの免許を取ってカッ飛びたいですね。
——活発なんですね。何かスポーツでもやっていたんですか？
千嘉子　中学高校6年間バレーボールをやっていました。全道大会にも出たんですよ。
——北海道のどこのご出身なんですか？
千嘉子　襟裳の近くの浦河というところです。実家は牧場をやっているんです。
——じゃあ馬とか乗れるんですか？
千嘉子　乗れますよ。
——北海道へ行った時は乗せてください。
千嘉子　いいですよ。
——ところでおきまりなんで好きな男性のタイプを教えてください。
千嘉子　私のわがままをきいてくれるような人がいいですね。
——わがままなんですか？
千嘉子　そんなことないですよ。ただ抱擁力のある人がね。
——じゃあ、年上なんかタイプ？
千嘉子　10才ぐらいなら年上でもかまいません。
——タレントでいうと、
千嘉子　中村雅俊、藤竜也、あとサザンの桑田さんといったところですね。
——なるほど。なんとなくわかるような気がしますね。逆に嫌いなタイプは？
千嘉子　めめしい人はダメですね。
——それでは最後にコンプティークの読者に一言。
千嘉子　デービーソフトの東京支店の高橋にガールフレンドをめぐんでやってください。
——今日はどうもありがとうございました。

▲千嘉子さん近影。札幌大通り公園にて。なーんてウソ。東京は流通センタービル前のベンチにて

お酒が大好きという千嘉子さん。今度会ったときはどこかへ飲みに行きましょうね。
彼女へのファンレターのあて先は、今月のベッピン村下千嘉子係りまで。

よっちゃんのギャグ放談

こんにちは。今月で第二回目になるキャラ放談。担当は私、よしたかケンです。
ではさっそく今月の患者、システムサコムさん家のメルヘンヴェール君。彼の場合いまどきめずらしくよく出来たキャラクターだと私は思います。色の使い方や明暗のつけ方、それにデザインがなかなか考えて作ってある。それなりの雰囲気を出してて、ゲームをもり上げている。ではここで少し、メルヘンヴェールのキャラクターを素材に、キャラ制作の基本テクニックをちょっと。まず、ゲームの内容をひき立て、より個性的なキャラを作るには、全体のイメージからキャラの絵の方向性をきめる。つまりコンセプトをストーリーの方からきめます。次にデザインですが、もっともたいせつなのは、明暗。このゲームではどっちの方行から光りがあたっているかを考え明暗をつける。それによって立体感が出てきます。次に使用する色をきめる。で、その色なんですが、コンピュータの色の場合、光りのにじんで見える色、沈んでしまう色があり、その性格をうまく使いわけることがキャラのよいものを作るコツです。色どうしケンカしてしまう色や、ボケてしまう色をさけるなどして作っていくんです。
とまァ話しはずいぶんそれましたが、メルヘンヴェールのキャラクターは、そういうことをけっこう考えて作ってあるキャラだと思います。かんたんなようで、人に気づかれないこういった苦労がよいキャラを作る条件なんです。
今回はちょっとほめてしまいました。まァアメとムチ！次はチムのカナ。ではまた来月。

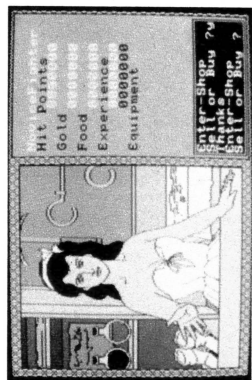
さすらいのかくれんぼ

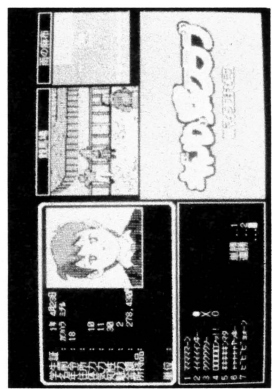
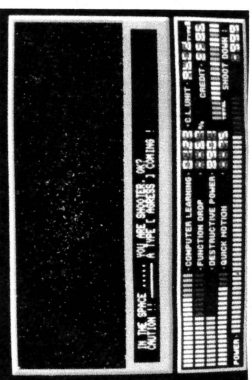
キミたちのハガキもいっぱい集まってきたこのコーナー、名前も決まったぞ！

まず今月は『ウィングマン2』の隠しコマンドから。アクションは得意だけどアドベンチャーは苦手でどうしても戦闘シーンへ行けない人のための隠しコマンドだ。やり方は電源を入れるとき、F1キーを押しながらやればいい。これで戦闘シーンからスタートするぞ。そして、じつはこれだけじゃないんだ。なんとこの戦闘シーンでシードマンをコントロールしたり、ゲームスピードのアップダウンをコントロールできるコマンドまである。シードマンをコントロールするにはカナキーとCAPSキーをロックする。するとQWEADZXCで上下左右にコントロール、フルKEYの1～9で玉を出すことができるんだ。またスピードのアップダウンはROLL UPとROLL DOWNでできる。それから最後に極めつけのコマンドを教えちゃおう。なんとリメルを自動的に倒してしまうんだ。やり方はポドリムスまでゲームを進める。そして、"いどう"と打って、〇〇KEY〇〇を押す。これでバッチリ。〇の部分は自分で考えてくれ。以上の情報は広島県の羽熊秀樹君から。

続いてHow To Winで紹介した『アリオン』の隠れ画面。これはとにかくゲームを最後までクリアしてしまおう。そして、クリアしたからといって電源を切らないでしばらく待ってみよう。すると左のようなゲームになかった隠れ画面が現れるんだ。

▲『ウイングマン2』のこれが戦闘シーン。隠しコマンドでバッチリ

次は先月号の福袋で紹介した『ギャルッぽクラブ』のバグ利用の必勝法。ただしこれはPC88版のみで可能だからPC98の人は残念でした。やり方はカンタン。競馬場へ行って馬券を買うとき、はいりそうにない馬にマイナスの999枚かければいいんだ。そうしてはずれれば百万円が手にはいり、あなたは一挙にお金持だ。2度と資金ぐりに苦しむことはなくなるのだ。これは滋賀県の川渕泉君からの情報です。

続いて『ザナドゥ』。FM7の『ザナドゥ』には隠しがないといわれていたのに、ついに隠しを発見したのだ。やり方はキャラクターメイキングでCHRを60のキャラクターにして、7月号で紹介した隠れアイテムショップへ行くのだ。そして、王様からもらった『スペクタクルス』と『レッドポーション』をすべて売ってしまうのだ。ひとつ50GPで買ってくれる。すべて売ると550GPほど手にはいるはず。そのお金でアイテムを買ってみよう。なんとひとつ5GPで売ってくれるのだ。これをうまく利用して売っては買うを繰りかえしてやれば、なんとキミは大金持なのだ。

『ザナドゥ』は隠れアイテムショップで金持に

これは宮城県の井田誠君からの情報。

最後にHow To Winで今月も紹介した『プラスティー』の隠しコマンド。これはHow To Winで紹介した、自分の座標の位置がわかるという隠しコマンドとは別物。『プラスティー』では、宇宙空間をガンナーで移動すると燃料がかかる。かといってシューターで移動すると敵と出会ったとき、最初のターンでガンナーに変形しなくちゃいけないので、そのときダメージをくらうことがしばしばある。そこでこの隠しコマンド。シューターで飛行していて、敵と出会ったとき、Eのキーを押す。すると変形はターンに数えられず、すぐつぎに攻撃できるのだ。ただしバルカン砲しか使用できない。でもステージ2、3、4の敵にはスーパーバルカンで十分対応できるので勝利はまちがいないのだ。ハッハッハッ！ さらにこの話にはオマケがあって、このコマンドをオンディーナ内で使うと、なんと敵が出てこないはずのオンディーナに敵が出てくるというバグが起こってしまうのだ。これは愛知県の小沢和哉君からの情報だ。

▲隠しコマンドで燃料をかせごう

今回の"さすらいのかくれんぼ"の情報はこれまで。とにかくキミたちの情報で成り立っているコーナーだから、とにかくハガキを待っています。

紹介した人は、今月からみんなコンプティーク情報部員だからね。

▲『アリオン』の隠し画面。レスフィーナかな

▲同じく『アリオン』の隠し画面

▲『ギャルッぽクラブ』は競馬でもうけろ

帰ってきた

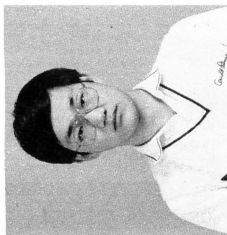
ゲームフリーク

今月登場していただいたゲームフリークは、7月号の福袋で紹介したマイクロキャビンの『ギャルッぽクラブ』をなんと首席で卒業した豊田健史君。岐阜県の20歳の浪人生だ。

—とりあえず『ギャルッぽクラブ』の感想を一言。

豊田　もうひとつというところでしたね。文字の表示が遅っかたりして。ただ、女の子のグラフィックスはかわいかったな。

—どのくらいで解いたのかな?

豊田　2日間ぐらいでできましたね。

—やるじゃん。カンタンだったの?

豊田　そんなことなかったですよ。八つ墓村、青梅、ツツバなんて町を探すのは大変でしたよ。このゲームに出てくる地名はパロディになっているんですよ。

—ゲーム歴はどのくらいなの?

豊田　昨年の5月に88SRを買ってからだから1年くらいかな。

—いままでどんなゲームをやってきたの。

豊田　RPGがおもで、『ブラスティー』『ザナドゥ』『ハイドライドII』『コズミックソルジャー』などやりました。アドベンチャーものでは『アステカ』『ラグランジェL2』など。『ラグランジェ』は確か5番目に解いたはずですよ。

—ゲームを始めるようになったきっかけは?

豊田　ありきたりですけど、友だちがPC88をもっていて、そこでゲームをやっているうちに。

—どんなゲームやったの?

豊田　ゲームの名前は忘れちゃったけど、石油を掘るシミュレーションゲームでしたね。

—それからゲームにずっぽり?

豊田　受験とかあったりしますからねえ。

—そうだ浪人なんだ。でものめりこむ方でしょう。

豊田　そうですね。

—プログラムとかはやらないの。

豊田　4年前、最初に買ったパソコンがMZ80Kで、カンタンなシューティングゲームを作ったことはあるんですけど。

—大学もそっちの方めざしているの?

豊田　一応理系でコンピュータもやりたい気もするけど、むずかしそうで。

—がんばって。ところでこれからやりたいゲームは?

豊田　『レリクス』の88版、『ドラゴンスレイヤーIII』、『アルファ』といったところですね。

—受験勉強のじゃまにならない程度にがんばってネ。それじゃあ最後にコンプティークに一言。

豊田　ファミコンの情報よりもパソコンの情報をもっとたくさん載せてほしいと思いますね。

—最近かなり変わってきたでしょ。

豊田　そうですね。

—そうですよ。コンプティークはドンドン成長してます。

▲まじめそうな豊田健史君

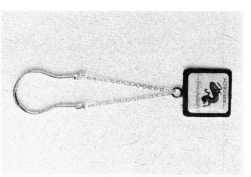
▲たまの息ぬきは女の子の出てくるゲームが1番

〝通信〟一色のマイコンショー

今年もパソコンの祭典、マイコンショーが、5月21日より4日間、東京の平和島で開催された。パソコン本体は、X1G以外これといった新機種が発表されず、チトさびしい印象。その代わり、モデムなどの周辺機器、各種通信ソフトが山と出展され、本格的パソコン通信時代を予感した。

▲いつもながら大混雑の会場

ウイザードリィクイズ〆切迫る

アスキーが行ってきたウィザードリィ・クイズの〆切りが迫ってきた。まだ応募してない人は、7月31日までに答えを書いてアスキーに送ろう。正解者の中から抽選でウィザードリィスプーンとウィザードリィキーホルダーがそれぞれ100名に当たるぞ。さ、急げ!

▲これが賞品のウイザードリィキーホルダー

山下先生の本

本誌おなじみ山下章先生が編集するゲーム会報「ハイテック」創刊! 購読希望者は500円の無記名郵便為替と自分の住所・氏名を同封して次の住所に送ろう。〒146 東京都大田区千鳥郵便局私書箱22号 ハイテック編集部

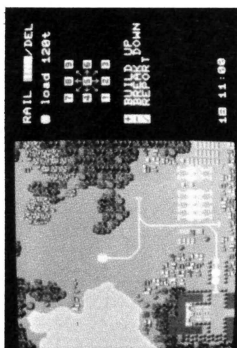
移植版情報

☆モールモール2(クロスメディア)X1/T/4800円

☆S・F・3・D(クロスメディア)X1/5D/6800円

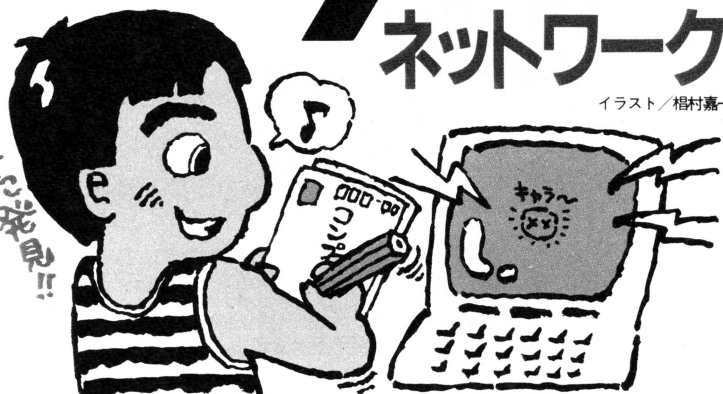
☆レリクス(ボーステック)PC－8801/5D/7200円

☆ヤンパラアドベンチャー(ポニー)PC8801/5D/6800円

☆A列車で行こう(アートディンク)PC88/5D/7800円

▲鉄道シミュレーションゲームの決定版

情報部員コーナー

コンプティーク ネットワーク

イラスト／相村嘉一

もうすぐ楽しい夏休み。
心おきなく、1日中ゲームが楽しめるってもんだね。ゲームをやってて すごいネタを発見したらスグ情報局に送るんだぜ。待ってるからネ。

今月も新部員が続々誕生

今月は、新入部員にまじって昇格部員も登場!!

まずは、その昇格部員から。東京都の徳永クン、おめでとう！ みごとスペシャル部員だぞ。福袋で紹介した、『スーパーマリオブラザーズ2』裏ワールドでの無限UPの発見者だ。既得の3ポイントにプラス5で8ポイント。これからも、がんばってスーパースペシャルをめざすよーに。

さてお次は新入部員。吉田クンはP32で紹介した『ブラスティー』の隠しコマンド発見。小澤クンは“そふとくりーむ新聞”で紹介した『ブラスティー』のもう1つの隠しコマンドを発見。豊田クンは、やはり“そふとくりーむ新聞”の「ゲームフリーク」に登場。井田クンは『ザナドウ』でショップの利用法。羽熊クンは『ウイングマン2』の隠しコマンド。川渕クンは『ギャルッぽクラブ』でのお金の増やし方。以上3人とも“そふとくりーむ新聞”で紹介だね。新入部員のみんなも、徳永クンをみならって早く昇格をキメてくれ！

情報部員名簿

Special

■徳永正浩（東京都）〈8〉

General

●吉田雅裕（福岡県）〈5〉
●豊田健史（岐阜県）〈5〉
●井田　誠（宮崎県）〈4〉

前号追加分

●羽熊秀樹（広島県）〈3〉
●川渕　泉（滋賀県）〈2〉
●小澤和哉（愛知県）〈2〉

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されてゆき、左のポイント表示にそってランクアップしていく。もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルも夢じゃない。

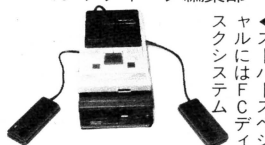
なお、情報を送るにあたっては、あて先をハッキリと。ファミコンなら“ファミコン探偵団”というふうにね。

スーパースペシャル	11pts.〜
スペシャル	6〜10pts.
ジェネラル	1〜5pts.

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。**〔部員に贈られる副賞〕** スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6Ｆ
コンプティーク編集部

◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム

▼スペシャルには特製TELカード

▼情報部員には部員証が贈られる

▲ジェネラルに贈られるＴシャツ

88 一瞬のためらいが命取りになった。ボムスンの巨体をかわしきれずにランスは圧殺されてしまった。 END

GAME MAP 7
FINAL ZONE
WOLF
SCENE:2(市街地)
弾
マシンガン
ピストル
弾
手榴弾
ガスマスク
手榴弾
マシンガン
パワー・3
バズーカ・1
弾
ライフル
パワー・4
ピストル
ピストル
ナイフ
手榴弾
SCENE:3(河)
手榴弾
ライフル
弾
マシンガン
弾
パワー・2
バズーカ・1
手榴弾
マシンガン
ガスマスク
手榴弾
ライフル
パワー・2
弾
バズーカ・2
緊急指令がハワード・ボウイ大尉に入った。マウカ島のファラオ軍の要塞に、スーパーウェポンが配置されたというのだ。4人のスペシャリストと合流し、これを破壊するのが使命だ。というわけで、上のマップを参考にして突撃してくれ！なお、武器の説明を少ししておこう。バズーカ2は1より射程距離は長いぞ。パワー・1は25%、2は50%、3は75%までそれぞれ回復できる。手榴弾は手に入れると3発。そして、弾は3単位を入手できる。1単位で約45発の弾が撃てるぞ。それではGOOD LUCK！

IDOL DATA BANK
PHOTO by BAKU KOBAYASHI STYLING & HAIR & MAKE-UP
by FUEBA FUJINO DESIGNED by AKIHIKO SAWADA
PRODUCED by MASAAKI TSUKADA & HENSHUTAI OFFICE
NAOKO AMIHAMA

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

「♬もぉ～いくつ寝ると夏休み～」なんて歌ってるバアイじゃないぞと！　今月は、この夏、ぶわくはつしそーな予感ヒシヒシの網浜直子ちゃんの登場だもんね。ココロして読まないと、時代に遅れるぞ!!

正直言って、編集部はアミハマちゃんにホレている。彼女、絶対パワーもってるもんね。こんなイイ子、めったにいない。その素顔をキミにも……。

撮影／小林ばく

ROUND 1

♥アミハマをもっと知りたい！

「ミュージシャン」アミハマのすべてを知る

キミはアミハマの歌を聴いたことがあるだろうか？「残念だけど、まだ……」──まあ、それでもいい。このページを読めば、きっと聴きたくなるはずだから。キミの期待、裏切らないぜ！

アミハマのデビュー。そして、今日まで…

まず、「アミハマをよく知らない」というキミのために、彼女がこれまで歩いてきた足跡を紹介しておこう。

'85年4月21日。これが歌手・網浜直子のデビューだ。デビュー・シングルは「竹下涙話（ストーリー）」。パンチのきいた歌いかたで、歌唱力は新人の中ではグンを抜いていた。"ボーイッシュ"──ひと言で言えば、それだけかもしれない。でも、アミハマには不思議な女らしい女の子っていう雰囲気も漂っている。それがとっても新鮮だった。「アイドル」アミハマの、これがスタートだった。

⇧誕生パーティーでは、友だちに囲まれて涙も。

そして、8月12日。この日はアミハマの17歳のバースデイ。そして、初コンサート（東京・日本青年館）の日でもあった。この年の春にデビューした新人の中では、いちばん早い時期に行われたこのコンサート。それだけ、アミハマの実力は高く評価されていたに違いない。興奮のステージだった。

第2弾シングル「恋は微熱」は8月25日にオン・セール。12月には、東京・新宿ルイードで初ライヴも体験。アミハマがのってきた。さらに年末には、ニューヨークで初LPのレコーディングも！ このLP「AMIE'S 1ST AVENUE」('86年3月21日発売)は、ぜひ聴いてみることをお勧めする。アミハマの感性がヒシヒシと伝わってくる。「ミュージシャン」アミハマを知るためには、もっともてっとり早い。

カゴメ「IMO」のCMにも流れた第3弾シングル「シリアス」はスマッシュ・ヒット！ これからのアミハマは以前にも増して要注目だ。

アミハマの音楽心にインタビュー

さて、「ミュージシャン」アミハマについて、だいたいのことはわかってもらえたと思う。つぎに知りたいことは何か？ そう、彼女の音楽に対するハートだろう。後半はアミハマの肉声を、なるべく忠実に、そのまんま書いていく。キミも、その気になって読んでほしい。　　（インタビュー構成）

──ズバリ聞くけど、アミハマにとって音楽って、どういうものだろう？

「そうですねぇ、やっぱり音楽なしでは、私は生活できないって感じ。なにしてるときでも、音楽がないとなにかたりないって感じちゃうもん。

もし、アミハマが歌手をやめちゃったり、この世界に音楽がなくなっちゃったりしたら、なんかもう"なんにもない！"みたいな、そんな気がしちゃうな」

──じゃあ、アミハマにとって、音楽っていうのは空気みたいなもの？

「そう。アミハマって、おフロに入っても、トイレに入っても、いつも音楽聴いてるしね（笑）」

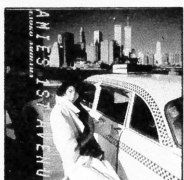
──エッ!? トイレでも聴くって、どうやって？

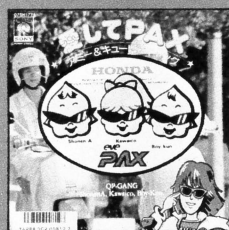
「（笑）だからね、部屋中に響く音で、ガンガン鳴らしてるから。近所迷惑になるくらいに。それでね、美穂（中山

DISCO GRAPHY

「竹下涙話（ストーリー）」'85年4月21日発売。作詞／森雪之丞　作曲／中崎英也　B面／ティーンエイジ　アングル　♥記念すべきデビュー曲。

「恋は微熱」'85年8月25日発売。作詞／松井五郎　作曲／中崎英也　B面／あたしとコージ　♥"カッコイイアミハマ"が、この曲で定着した。

「シリアス」'86年2月26日発売。作詞／岩里祐穂　作曲／中崎英也　B面／ふざけなさい　♥ニューヨーク録音。アレンジ、音が抜群にいい。

「AMIE'S 1ST AVENUE」'86年3月21日発売。♥まずジャケットがカッコイイ。そして音も最高。初挑戦のバラードが聴きもの。

話題曲

「愛してPAX」'86年5月10日発売。作詞／作詞センター＆じんましんや　作曲／作曲研究所　B面／ジミーに片想い　♥アミー&キューピーギャングのデビュー曲!?

アミハマ音楽歴

⇧ニューヨークの街も似合うアミハマ。

美穂ちゃん）とか、友だちが部屋に遊びにくるでしょ。そうすると、『ねえ、近所から苦情がこないの？』って言われちゃうの。でも私、『こない、こない』って言って（笑）」

――音楽づけの１日ってなワケだ。

「そう。まず朝起きたら、ステレオのスイッチを入れて、朝から聖飢魔Ⅱ（せいきまつ）のビュ～ンって音を聴くの。私って、朝はダメなんですよ。低血圧だからポーッとしちゃって。だから朝からハードロック聴いて目を覚ましているの。そうすると、いつのまにか起きてるんですよ（笑）」

――ほかには、どんな音楽聴くの？

「フィル・コリンズとか、マドンナとか、ロックが多いですね。こっちのだと、安全地帯とか、ハウンド・ドッグをよく聴くけど」

アミハマの肉声、キミはどう感じたかな？ 興奮はまだ続く。

自作の詞は、実際の恋愛体験をもとに…

さあ、後半のインタビュー。今度はより鋭くアミハマのココロに接近してみた。

――ＬＰの中に、自分で作詞した曲があるよね。

「ああ、『素直になれる午後』ですね」

――ほかにも書きためてる詞はある？

「書きためるってことはないですね。私、書いてもすぐ捨てちゃうのね……。ホントは書きためなくちゃならないんだけど……。また詞を書かせてもらうんだけども、これからは、ちゃんと残しておこうかなあって思います」

――そう、もったいないもんね。で、『素直に～』の詞のことを聞きたいんだけど、この詞、おとなっぽいね？

「そんなことないですよ。むじゃきな女の子の詞です。“あなたが好きよ”っていう詞でしょ。“あなたに抱かれたい”って詞もあるけど（笑）」

――この詞、どういうことを考えて書いたのかな？

「けっこう自分の恋愛体験も入っていたりするけど、やっぱり女の子が“ああ、こういう気持ちわかる”とかね。私って、歌を聴くとき、まず詞を読むんだけど、そうすると、“ああ、こういうのってわかる”って感激するときがあるの。そういうことを考えて書いたの」

――ところで、今、めざしている音楽って、どんなものだろう？

「やっぱり、アミハマのロック！ アミハマの色をもったロックですね。いろいろあるでしょ、たとえばアン・ルイスさんのロックとか。同じロックでも個性があるっていうか……。だから私も、これがアミハマのロックだってわかってもらえる音楽をつくりたい。そして、アミハマのロックをみんなに聴いてもらいたい！」

➡アミハマのステージは、いつも熱い！ 次回のライブは、8月12日、東京・新宿ルイードであるぞ。

アミハマのロック聴いてほしい

音楽大好き人間のアミハマにとって、まず、そのきっかけになった音楽は？ というと、これがナント、ピンク・レディーの歌だったのだ（読者のみんなは、彼女たちのこと知ってるかな？）。当時、アミハマは小学校３、４年生。「ペッパー警部」や「ＵＦＯ」などなどのヒット曲を、教室の机の上に乗って、踊りながら歌ってた。残念ながら、アミハマがミーちゃん役になったのか、ケイちゃん役になったのかは不明(!?)だけど、この場面、想像しただけでもおっかしいな。ステージのアミハマにリクエストしてみたいね。

そんなアミハマも、中学生になると趣味が変わる。洋楽に興味をもちだしたのだ。とくに好きになったアーチストは（現在までもふくめて）、フィル・コリンズとマドンナ。アミハマのステージを見たことがあるキミなら、衣装やダンスなど、彼女がマドンナを十分に意識していることがわかるはずだ。

所有しているカセットテープは100本以上。これからもドンドンふえるだろう。

「女優」アミハマ その撮影現場に ズームイン!

歌手であると同時に女優としても活躍するアミハマ。この夏には主演のドラマがスタートする。はたして、どんな演技を? とにかく楽しみなのだ!

水着姿もアミハマはバッチシなのだぞと!

アミハマのあぶな〜い姿もある!? カゲキなドラマだ

キミは覚えているかな? 去年の夏、すごいドラマがあったことを。中山美穂ちゃん、少女隊が出ていて、もちろんアミハマもガンバってた、大胆にカゲキなあのドラマ、そう、「夏・体験物語」。で、今年の夏、アミハマが主演するってドラマは、ナント、この続編、パート2(7月29日スタート。TBS系・火曜夜9時)なのだ。またまた、Hなシーンが続出することまちがいなし!! アミハマの、あぶな〜い姿もブラウン管にビシバシ飛び出しちゃう可能性も……。そこで、なにはさておき、撮影現場に急行した、われわれ取材班。撮影の合い間の休けい時間に、ドラマについて、アミハマに話を聞いてみた。ここはひとつ、じっくり気を落ちつけて耳を傾けよう。だれだ、身を乗りだしてるのは!

私がしっかりしないと、みんなが不安になるから……

まず取材班が聞いたのは、今回の役がらについて。アミハマはこう言った。
「えっとね、ほら、私って去年も出ているでしょ。それで初体験もすませているから(Dまでいった)、

7人の女の子が全員集合!

今回は、まとめ役になるみたい。4人の女の子が順番に初体験をしていくっていうストーリーなんだけど、その4人の女の子たちに、『なに、あんたたちまだそんなことでギャーギャー言ってんの!』みたいに言う感じかな」
ン!? とすると、今回はあぶないシーンはなかったりするのかも——。
「私もそう思ってたんですよ。ところがやっぱり……。スタッフに『あるんだ、コレが!』って言われちゃったんです(笑)。回想シーンでやらなくちゃならないんですよねぇ」
ところで、だ。そういうシーンの撮影のときって、役者っていうのは、どんな気持ちでいるんだろう? 死ぬほどイヤだ、恥ずかしいのだろうけど。
「私は、やるんだったら、もうしょーがないや! って開き直っちゃいますね。やるって決まったら、やらなきゃ撮影が進まなくなっちゃうし、あとは演技がうまくいくように、がんばるだけ。やっぱり仕事だし……」
このプロ意識、すごい! と思う。
「この前ね、共演の志村香ちゃんが、『ねえ、ラブ・シーンってどんな感じだった?』って私に聞くの。それで私、こう答えたの。『ラブ・シーンくらいでビビッてちゃダメだよ。下着になるシーンなんかザラなんだから! でも、みんなでなれば怖くないよ。水着だと思えば平気だよ』って。経験者は私だけだから、私がしっかりしないと、みんなが不安になっちゃうんですよね」
そう言ったアミハマ。女優としてもキラッと輝いていた。

ラブ・シーンで、ビビッてちゃダメね

ROUND 3

♥アミハマをもっと知りたい！

プライベートのアミハマに接近する

アミハマって、どんな子なんだろ。お元気いーっぱいな子？ おとなし一子？ ウーンよくわからな～い。でも、このコーナーでその悩みもソク、解決ね！

◉さみしがりやで、ひとりでいるのがイヤなの

私って、まわりの人から見たら、そう見えないらしいけれど、さみしがりやなんです……。ひとりでいるのがキライなの。甘えちゃうっていうか、人に頼っちゃうところがあるんです。

たとえば、夜中にひとりで考えこんじゃうと、さびしくなる。そうすると、夜中なのに友だちに「今から来て！」なんて電話したり……。あっ、これはたんなるわがままなのかな？

反面、気が強いところもあるの。なんでもズバッと言っちゃうとかね。

あと、用心深いんです。これは、小さいころからそう。私は、女の子なのに近所のガキ大将になってたの。でも泣かされたことのほうが多いけどね。

で、そのころの写真を見ると、いつも棒を持ってるの。その棒で、何かつついてみて、確かめてからさわるっていうね。そういう子だったんだって。"石橋をたたいてわたる"流の生きかたなの。おかげで、小さいころからケガもしたことない。

今でも、ひとりじゃあんまり街には出ないし。友だちとかスタイリストさんとかいっしょじゃないとね。

それに、ひとりで歩くのが好きじゃないってせいもある。どこにでも、ひとりでパーッと行っちゃいそうに見えるらしいけど、実際は、まったく逆なの。

◉信用できる友だちをたくさん作っていきたい

⬆初コンサートには中山美穂ちゃんがかけつけた。

さびしいのってイヤ。つまんないでしょ？ だから、友だちはイッパイ欲しいの。とくに仲のいい子は4、5人いるかな。芸能界だと中山美穂ちゃん、森下恵利ちゃん、志村香ちゃんとか。

前は、けっこう家に遊びに来てくれたりしてたんだけど、今はおたがいに仕事で時間が合わなかったりして、なかなか会えない。美穂とも、ここんとこ連絡とりあってないし、でもまた、美穂と長電話したいなって思ってるんだけどね。

小さいころも、友だちとはすぐ仲よくなれるほうだった。転校が多くて、6回くらいやった。でもすぐクラスになじめちゃうタイプだったよ。

でも、泣き虫だったの。「今日、いっしょに帰ってあげない」とか言われただけで、すぐ「エ～ン！」って泣いちゃってひとりで泣いて走って帰っちゃったり。そんな感じ。それでも、仲間はずれにされたりってことはなかった。机の上に乗って、歌ばかりうたってた。「うたいま～す！」とか言ってね。

これからも、どんどん友だち作っていきたい。でも、信用できる人じゃないとね。そういう意味では芸能界ってやっぱりむずかしい世界でしょ。あまり話もできないし、表と裏があって、仲よくなれないし……。いろいろ人を見ながら、仲よくなれる人を選びたいな。名まえのように素直な気持ちで……。

小さいころから、用心深い性格だったな…

ココロにズッコンインタビュー

さて、いよいよアミハマ特集も最終ラウンド。アミハマへの直撃インタビューだよーん。どんなパンチがとび出すか!?

ライブで欲求不満を解消しちゃった！

――このあいだのルイードのライブ（4月27日）のとき、「欲求不満だったけど、スッキリした！」って言ってたでしょ？　アレどういう意味だったの？

「あ、それはですね。ずうーっと、遊んでなかったから、欲求不満を発散したいなって思ってて……。その日は、そうできてすごく楽しかったの。だから思わず言っちゃた」

――ファンものってくれたしね。

「ファースト・アルバムの曲を人前で歌うのは初めてだったし、不安もあったんですけど。あんまし、音程とか気にしないで歌っちゃった。あとから人に言われたんですけどバラードのとき、音程が狂ったそうで(笑)。それが、失敗といえば失敗かな。でも、その日はスッキリした疲れかたで、家に帰ってからもぐっすり眠ちゃった！」

笑いすぎて、逆にさびしくなっちゃうの

――なるほどね。ところで、休みの日とかは遊びに行ったりするの？　よかったら、ごいっしょしたいな！

「けっこうです(笑)。時間があっても、あんまし出歩かないんです。だいたい、家でＴＶ見てよーって、ゴロゴロしてんの」

――おいおい(笑)。で、何が好きなの？

「ドラマや……」

――チャンバラとか？（笑）

「時代劇は見ませーん。サスペンスとかシリアスものが多いかな。あと、『オレたちひょうきん族』とかのバラエティ番組も大好き！　ひとりで大笑いしてたりしてね。でも、そうすると逆に、さびしくなっちゃって、お母さんに電話しちゃうの。今、『ひょうきん族』見てるんだよって(笑)」

わずか4カ月の社会人。いい思い出です

――バラエティ番組っていえば、「笑っていいとも！」にも出演したよね。そのときも話に出た、ケーキ屋さんに就職した話……。印象に残ったな。

「私、高校行かないで、中学卒業してからすぐ就職したんだ。まあ、両親はすごく反対したんだけど、『バイトじゃなくて就職するんだったら』って許してくれたんです。その後、オーディションに合格しちゃったから、４カ月くらいの短いあいだだったけど、おとなの人と混じって社会人として仕事できたのは、今の自分にとっていい勉強になってます。いっしょに働いたおばちゃんたちとも仲良くなれたし、けっこう楽しかったよ、ウン」

――そのせいなのかな、アミハマって、ほかのアイドルとどこか違うぞって感じがするんだよね。

「そうですか？　ウーン。そのままの自分をファンの前で見せちゃってるからかな。つくってないしね。テレビ番組に出ても、しゃべることは自分の本当に思ってることを言ってるし。ほかのアイドルの人だったら、事務所の方針とかあるんだろうけど、私は、自分で『それは絶対、間違ってる』って思ったことは、事務所から言われてもやらないのよね」

――じゃ、これからのアミハマの目標といったら、どんな感じ？

「やっぱり、いつでも自分のありのままを見てもらって、それで見てくれたみんなが、直子のこと好きになってくれるっていうのが最高ですね。ぜひ、そうなりたいなあ。アイドルやってて、やっぱりそれはいつまでも守っていきたいなって思うの」

いつまでも、ありのままの

♥アミハマ直筆ポエム

おまちどーさん♥

読者33名に大プレゼント!!

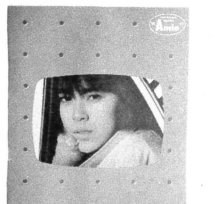
素敵な素敵なアミハマ・グッズをプレゼントしちゃうよ（CBS・ソニー提供）。163ページの応募方法を見て送ってちょーだいませませ。

サイン色紙 10名

ポスター 10名

パンフレット 10名

声の録音テープ 3名

♥さて、いよいよ次号は、おニャン子初登場！ 会員No.25 吉沢秋絵ちゃんの登場だ！ 秋絵ちゃんの人気の秘密にせまっちゃうよー!!

●網浜直子データ

本名	網浜直子
ニックネーム	あ・み・は・ま、Amie（アミー）
生年月日	昭和43年8月12日
星座	しし座
血液型	O型
出身地	神戸
サイズ	身長162cm、体重46kg、バスト80cm、ウエスト56cm、ヒップ82cm、足の大きさ23.5cm
出身校	長峰中学校
趣味	詩を書くこと。音楽を聞くこと
特技	人を笑わせること。私の顔を見るだけで笑う、とんでもないやつもいる
家族構成	父、母、妹（高2）、弟（中2）、妹（小3）
デビューはいつ？	昭和60年4月21日
ディスコグラフィ	★シングル――「竹下涙話（ストーリー）」（'85.4.21）、「恋は微熱」（'85.8.25）、「シリアス」（'86.2.26）、「愛してPAX」（'86.5.10）（アミー&キューピーギャング） ★アルバム――「AMIE'S 1ST. AVENUE」（'86.3.21）
TVドラマ出演歴	「夏・体験物語」（すみれ役）（TBS系・昭和60年）
CM出演歴	タケダ「ハイシーS」、カゴメ「IMO」
どんな性格？	明るく、活発です。性格い～よと自分で言うとんでもない人です
自分の体の好きな所	耳のうしろの二つならんだホクロ。色っぽいでしょ～ん
自分の体のきらいな所	肩（広いから）。逆三角形型なの、大っきらい
好きなファッション	モノトーンのシックなファッション
好きなスポーツ	テニス、ローラースケート。まかせて!!
好きな動物	犬、猫、なんでも好き
きらいな動物	なし
好きな音楽	ロック・ミュージック。ヘビメタっぽいのも好きよ
好きなアーティスト	マドンナ、アン・ルイスさん。かっこいいもん
きらいなアーティスト	なし
好きな食べもの	ハンバーグ、スパゲティ、マクドナルドが一番好きなの
好きな色	白、黒、グレーが好きね。ちょっと暗い!?
好きな絵	夜景の絵。う～んいいね
好きな場所	海。恋人と行ってみたいなァー
尊敬する人	両親。もちろんですよ
理想の男のコ	映画「アウトサイダー」のポニーボーイのようなかわいくて少しクールな子、大好き
きらいな男のコ	なよなよして色白の子。髪の長い子
よく見るTV	シリアスなドラマ。「お坊っチャマにはわかるまい」、「コラッ！とんねるず」。とんねるずが大好きなの!!
好きな映画	ホラー映画ならなんでも
旅行したい国	スイス、ハワイ。好きな人といっしょに……
占いを信じるか？	いいことは信じる。悪いこと信じちゃうと、落ちこみはげしいからダメなのよね
初恋はいつ？	小学校の5年生のとき。1つ年上のスポーツマン
いちばん大切にしているもの	レイバンのサングラス。いつも持ち歩いてるの。大好きなんだ
愛読書	なし。あんまり本は読まないなあ～
ライバルはだれ？	みんな。みんな、ライバルじゃないかと思ってる
弾ける楽器	なし。ギターが弾きたいなあ
欲しいもの	好きな人の愛。キャーはずかしい
キスの経験	ドラマの中で経験してしまった。う～んドラマで経験なんてやーね
チカンにあったことある？	ある。小学校4年生ぐらいのとき、おしりをペロンとさわられてしまった～～
結婚は何歳のときにしたい？	23歳でしたい。子どもにかわいいかっこさせて、ダンナ様とおしゃれして街を歩きたいナ
コンピュータをどう思う？	すげーと思う。う～ん、すごいですね

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを希望の方は、返信用封筒と120円分切手を同封のうえ、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて送って下さい。リストを郵送します。

今回は、網浜直子（アミー＆キューピーギャング）の「愛してＰＡＸ」。うん、このデータをどうするかって？　これは６月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中に、そのアイドルの歌のメロディが流れるというものなのだ。６月号を買えなかった人は、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、〝メロディ・リスト を送れ〟と書いて送って下さい。リストを送ります。

愛してPAX

作詞:作詞センター＆じんましんや
作曲:作曲研究所
編曲:東京アレンジサービス

■アミー&キューピーギャング■

その時　ふたりだけね　ほかには　誰もいない
判ってても　ちょっとだけ　ス・リ・ル
も一度　誘われたら　お部屋へ行くつもりよ
判ってても　ちょっとだけ　ハートが　震えるの

※王子様みたいに強く
抱きしめてね　そして
見せて　愛して　見せて

キンキラ　風吹きゃ（キンキラ　風吹きゃ）ＰＡＸ！
プルプル　気分も（プルプル　気分も）ＰＡＸ！
みんな　そお
ぜんぶ　そお
したことない　感じ
わたしアナタの　パックスだから！

時々　あなたのこと　わからなくなるけれど
ぶきっちょな　ラブレター　ハッピネス
電話の　向う側から　私が　見えるなんて
ドキッと　するよなこと　ハートが　震えるわ

海辺のくちづけだって
わすれないわ　きっと
だから　愛して　だから
キンキラ　風吹きゃ（キンキラ　風吹きゃ）ＰＡＸ！
プルプル　おしりも（プルプル　おしりも）ＰＡＸ！
みんな　そお
ぜんぶ　そお
したことない　感じ
はやくアナタと　パックスしたい！

※くり返し

キンキラ　風吹きゃ（キンキラ　風吹きゃ）ＰＡＸ！
プルプル　おしりも（プルプル　おしりも）ＰＡＸ！
みんな　そお
ぜんぶ　そお
したことない　感じ
わたしアナタと　パックスしたい！

データリスト〈愛してPAX〉

```
T14005V12L8@13
EEEDEG4.EDCER2EEEDEG4.EDCER4RE
L4FD8C8<B>GEDCRR2DD<B2R2>
L8EEEDEG4.EDCER2EEEDEG4.EDCER4RE
L4FD8C8<B>GEDCRR8F.FF<BB>C8DE8&E1&E2.R
E2&E8C+<B8A2&A8B>C+8DC+<BAB2>C+D
E2&E8C+E8F+2&F+8G+A8G+1&G+2.R
{AFD}2{EDC}2D2&D8T210C<BT140A1R1>
L8E4GGEEDCV10E4GGEEDCV12>C4RCR4C4RC4&CR2<
FFAAFFEDV10FFAAFFEFV12>C4RCR4C4<R4E4F4G4
L4A.F8&F2RFEFG.E8&E2R2FE
D2A2R2GFE2.FG2FE
D2L8DDDDG4EEC<B4A&A1R1$
```

ひろばのコーナー

HIROBA

NO CORNER

♬シャボン玉とんだ!?

いつも心に冷房完備!
ひろコを読んで
暑さ忘れる!?

READERS TALK & GRAPHIC GUERRILLA

今月のグラフィックゲリラは力作ぞろいで、選ぶのにずいぶん苦労しちゃった。リーダーズトークも気のきいたハガキがいっぱいきてて、ひろコ悩みの2ページですヨ!

◀滋賀県 田中寿和クン ひろコの似顔絵かな?

▼京都府 北原ちずる♡サン 『地球戦士ライーザ』だネ。ちずる♡サンはもう解けた?

ヘンなヤツ!

●僕の友人、広原昌夫は、防水時計を家の水槽に入れて使っていた。3カ月、そのままにしといたらこわれたそうだ。

茨城県 藤崎伸一郎 16歳

※その昔、"象が踏んでもこわれない"はずの筆箱を踏んでみた私の足は、こわれた筆箱の破片で傷ついたのです。 (ひろコ)

授業中の居眠りは危険です

●こないだ、授業中、居眠りをしてたら、突然、金縛り(かなしば)にあってしまった。でも、声を出すことができたので、「うおーっ」と叫んだらなおった。しかし、まわりの人たちにかなり、ヒンシュクを買ったのは言うまでもない。

北海道 阿部実

※ひろコも金縛りにあったけど、声を出すこともできませんでした。実クン、金縛りにあった夢を見たのでは? (ひろコ)

浩之宮様もどき

●ぼくの組にはとても妙なやつがいる。そいつはくそまじめで、私服で来てもいい遠足にも学生服で来る。(もちろんホックもとめている!) 自分のことを"私"という浩之宮様に似たやつです。

●妙なやつシリーズ2。そいつはみんなが、「おニャン子の誰がええ」と言っているのに、「神野美伽!」などと言う浩之宮様に似たやつです。そして突然狂って、首をジョーダンで絞めてくるんダヨーン。

大阪市 平賀浩弥 17歳

▲大分県 渡辺英徳クン ちょっとマヌケなジャックくん!

※その妙なやつのヘアスタイルは、五厘刈りか七三分けのどちらかでしょう。その人の私服、私生活、歩き方など、とても興味があります。今度は写真も添えたレポートを期待! (ひろコ)

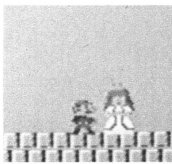
ゲームアイドル BEST10

ウーム、ひろコの力は大きいな。この「ゲームアイドルＢＥＳＴ10」のコーナーにじゃんじゃんハガキが来てます。じゃ、さっそく今月のＢＥＳＴ10を発表しちゃうネ。

①カイ(ドルアーガの塔)⇧
②霧姫(影の伝説)⇩
③ゼルダ姫(ゼルダの伝説)⇩
④リン・ミンメイ(超時空要塞マクロス)⇩
⑤亜美(くりいむレモン)⇧
⑥エリカ(エリカ)⇩
⑦ローラ姫(ドラゴンクエスト)⇧
⑧ピーチ姫(スーパーマリオブラザーズ)⇩
⑨エミー(Emmy II)
⑩プリンセス・アン(ハイドライドS)⇩

以上が集計の結果です。カイがランク外からいきなり1位に浮上。組織票っぽいかんじもしたけど、右のようなステキなイラストもあったので許しちゃおう。『ドラゴンクエスト』のローラ姫も初登場で第7位。今後が楽しみな赤丸付き。

やっぱりファミコンのゲームアイドルが多いみたいだネ。パソコン通のキミ、がんばってネ。来月もやります。どんどんハガキを送ってください。(亜美ちゃんは、あ～んまりにもハガキが多いので、今後も特別にランクに入れます)

▶神奈川県 伊藤亨クン ドルアーガ!

月例行事のボケの日

●聞いてください! ボクには、だいたい月に1、2度、「ボケの日」と呼んでる厄日が確実にあります。その日はなんとなく気持ちいいのですが、(ボク、マゾじゃないよ) 違う曜日の授業の道具を持って来てしまったり、ヤーさんっぽい人に、思いっきりぶつかってしまったり……。

▲神奈川県　げんこつだ！クン　センスいい！

自分で言うのも何ですが悲惨です。

静岡県　長谷川和久　15歳

※平和そうでなによりです。　（ひろコ）

探し物はポケットからね！

●学校へは自転車通学なんだけど、学校で

◀静岡県　前田一人クン　筋骨隆々！ ちょっぴり不気味だけど、ひろコ、好きです、こういう人

自転車の鍵を落として、ついには、鍵のさしこむ所を切ってなんとか、学校から家に帰ることができた。家で服を着がえていると、ポケットの中から、落としたはずの自転車の鍵が出てきた。思わず泣きたくなった。わーい。わーい。

岡山県
藤井新治　16歳

※ボケの日では…。ついてない日もあるのです。稲穂は垂れる（辞書を引いてみよう）。明日に期待して！　（ひろコ）

▶宮城県　川村命クン

はまってる!!

●最近、連日3時まで『ドラゴンクエスト』をし、朝8時半に起きて講義を受けるという異常な毎日です。ど～でもいいけど、アタシは先に進まなくなると、笛やたてごとを鳴らして音色を楽しみ、"ローラ姫は嫌いだ！" と言って "ひどい" と言わせるのが快感になってしまった。ああ、早く太陽の石を見つけたい……。

新潟県　林敏弘クン　20歳

※こういう状態を編集部では "はまってる" と呼んでます。　（ひろコ）

◀東京都　中村弘樹クン『影の伝説』の"影"!?

▲広島県　山田昌二クン　大白猿と獣師ッ！

家族の痴部！

●はじめまして！　珍しく、ファミコン好きの女のコです。さて、私の好きなものがもうひとつ。それは冷凍バナナです。その日も、前の晩から、1本、放課後の楽しみにと冷凍庫に入れておいたのです。お弁当の時間、包みをあけると、なにやら黒い、イモのようなものがはいっていました。母が私のために入れてくれた "元" 冷凍バナナは変色していたの。以来、私はクラスでイモバナナと呼ばれるハメに…。

神戸市　村上美子　16歳

※それ、私も食べてみたい！　（ひろコ）

▶山口県　三家本崇クン　ワッハハ、『ヴァグランツ』だ

隠れサトウ発見！

やっぱり、今月もドーンとハガキがきました（でも、先月よりはちょっぴり少なかったみたい）。福袋の中「Hソフト編」の文字の下に隠れてたんだけど、キミたちはするどい。簡単に見つかっちゃったみたいだネ。それじゃ、"隠れサトウ・バッジ" の当選者発表！　山口県の佐藤彰クン、静岡県の中安徹クン、大阪府の吉田辰二郎クン、愛知県の田島宗宏クン、栃木県の荒川明雄クン、以上の5名です。さ～て、8月号の隠れサトウ発見者へのプレゼントは、"隠れサトウのなま声" です。ど～だ、いかしたプレゼントだろ！　（ひろコ）

ひろコの セッショントーク!!

達人って知ってるかい？　ファッミコンの名人なら聞いたことがあるが達人は初めてだ。今月はファミコン達人のナゾに迫ってみたぞ！

オジサンの野次馬には困ったもんだ

なんだってんだよ!!　今、編集部は怒りに燃えている。おちゃめだけど美人で有名なひろコだって（ホントなんだから♡）、たまには本気で怒るんだヨ。おじさん連中のファミコンへの妬み、嫉みにも、困ったもんだネ、まったく。

つーのはさ、『週刊朝日6月20日号』（朝日新聞社）に載った「野次馬最前線」という１ページのコラム記事のことなのよ。タイトルは「兄貴の威光で人気上々。でも達人の評判はいまいちのスーパーマリオ２」とつけられてる。その記事の中で、いつの間にか編集部の高野氏（ラッキー高野）が、達人にされちゃってるわけ。しかも、記事タイトルに都合のいいコメントまで言ったことになってんの。だけど達人！　言い方に事欠いてダサイ言い方するなってば。“名人”は高橋／毛利両氏だからさしさわりあるかと思って、ファミコンのうまい人を“達人”とか呼ばないでください。しかも、コメントしたＬ．高野、それに『ゲームボーイ』誌の東本編集長は、編集者だからファミコンに精通してるだけですよ。超人じゃなかった、達人じゃありませんのよ。

記事は「できのいい兄貴を持った弟というのは非常につらい」から始まって、以下要約します。よーするに“達人たちによりますと、マリオ２はマリオに比べて新鮮味に欠け、衝撃力がない。だがブームに便乗して売れるはずだろ”といってるのね。なんかマリオ２がいじけちゃいそうでしょ。

その達人の証明ってかんじで、「ほとんど新しい要素がない。予想できたその通りの仕かけになっている」（「コンプティーク誌」高野潔氏）とかって、コメントとして引用されたわけ。

これが違うんだって。Ｌ．高野は怒っておるぞ。だいたいやね、仕事中にいきなり電話してきて、根ほり葉ほり10数分も聞きおって、使われたのがあらかじめ自分の企画に合った32文字。（これを業界では硬直頭脳の予定原稿という）

Ｌ．高野に聞くと、たしかにそれにちかいことは言ったけど、全然、違う文脈の中でのことなんですってよ。ちょっとややこしいので、順を追って再現してみるね。

イラスト／原美恵子

INFORMATION インフォメーション

夏はこの3人のコンサート！

夏にピッタリの３人、河合奈保子、石川秀美、芳本美代子ちゃんのコンサート・スケジュールを教えちゃうゾ！

まずは河合奈保子ちゃん。７月24日（木）、読売ランド・イーストで恒例のサマー・コンサート“スターダスト・パラダイス”を。石川秀美ちゃんは、７月23日（水）、同じく読売ランド・イーストで“Carry on from East”を。どちらも雨天決行。

問い合わせは、ワイズプランニング・オールプロデュース（☎03-446-3211へ）。

そして、芳本美代子ちゃんは、この夏大々的なサマー・ツアーをやってしまう。７月27日（日）／神奈川県民ホール、７月29日（火）／八王子市民会館、８月８日（金）／尼崎アルカイックホール、８月21日（木）／広島郵便貯金会館。問い合わせは、☎(03)586-9888へ。

アニメファンは見のがすな！

名作から話題作まで、アニメソフトのラインナップが充実しているＶＨＤ。な、なんと、そのＶＨＤのアニメソフトを一挙に見れるイベントが開催される。

７月27日（日）、12：00～、高田馬場

はみだし情報：ジャスコ『スパイ VS スパイ』夏休み全国決戦大会開催。８月20日の決戦大会めざして、さぁ特訓！　官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を記入して、〒107東京都港区北青山3-12-7カプリス青山1303 ジャスコ『スパイ VS スパイ』全国大会事務局へ。応募のしめきりは７月15日(火)。問い合せ☎03(407)9970

“硬直頭脳の予定原稿”の恐怖！

Q：(「週刊朝日」)：まず、マリオ2について聞きたい。
A：「(L・高野)」：とりあえず難しいですよ。
Q：1と2の違いは？
A：キャラクターが増えたことと、面構成が複雑になったことですね。マリオかルイジかっての選べるし。1は隠れキャラのスゴサ、2はテクニック操作のスゴサがあるといえるでしょう。(うーむ、適確な分析である。ひろコ注)
Q：1と2を比べてみると？
A：マリオはマリオ、同じキャラだからたいして変わんないですね。でも本質的に楽しみ方が違うゲームといえます。その意味で、マリオ1以上のおもしろさはありますよ。確かに営業戦略的なところは無視できませんけどね。

と、こんな感じだったんだって。で、最後のAの“たいして変わんない”あたりから、強引に自分んとこのテーマに対するコメントにしてんだよね。よく、わかるでしょ。というよりもだ。ゲームのおもしろさと、“達人の評判”はまったく別物だし、いくら“野次馬”とはいえ、人の名を語って“評判”をねつ造するとは許せないよね。『ゲームボーイ』の東本編集長も同じ手法で、コメントを切りとられて、大迷惑だってさ。

ひろコは考えました。どうしておじさん大人は、こーゆーことをするのか？
①ファミコンが大評判！　やらないと時代おくれらしい。
②やってみたがどうも難しくてわかんない。
③しかし子どもはなんであんなにうまいんだ!?　これでは親の面目まるつぶれになってしまう。
④やっぱり、あんなのできる方がおかしいやつらなんだ。人間性に欠ける（これはコンピュータだから、人間性と対極にくるものだという愚鈍な論理ね）。
⑤なになに、わしなんかまだピーチ姫の後姿でさえ見たことないのに、もうマリオ2の発売か。にくらしい。どーせ、にばんせんじだろ。よし、専門の名人、だとカドがたつから、達人に聞いて、それを証明してしまおう。

てなわけで、予定どうり原稿はできあがり、L．高野は達人にされちゃったというわけさ。

あ、まだ読者のおたよりを1枚も紹介してないのにもう行数ないよー。この穴うめは来月ね。達人ひろコをなめんじゃねえよ。

大江戸裏ワールド

中野豪

のビッグボックスに行ってみよう。美樹本晴彦氏他の多彩なゲスト陣を招いて、ゲームやプレゼントなどのメニューも豊富。『アニメビジョン』『メガゾーン23』他上映。

電話でアドベンチャーゲーム!?

電話でアドベンチャーゲーム？　ま、とにかく☎(03)236-9900に電話してみよう。提示された問題をうまくクリアし（コンピュータのメニューから選択する)、正解を応募すると、ステキなプレゼントがもらえるゾ。期間は8月3日まで。問い合わせ☎(03)352-9115

先月の懺悔!!

さーて、今月の懺悔。イキオイつけてダーッといっちゃうから、みんなもダーッと読んで、あとはきれいさっぱり忘れてちょーだい。いつまでも他人(ヒト)のミスをいたぶらないよーに!!

6月号『ブラスティー』のP18〜19で、“BUBRAY”と“CRUBRAY”のイラストが逆でした。

7月号『パソコン ミュージック ゼミナール』のP158で、左段下から16行目の“2400ボー”は“31.25Kボー”の誤りです。

やはり7月号の『ひろばのコーナー』。“エキサイティング・ライブラリー”で6月号の解答が掲載できませんでした。答は**「グレーケンニ　エヲ　ナゲル」**でした。たくさんの応募ありがとう。正解者のなかから、岡山県倉敷市の中村学クンほか4名に『城塞(ザ・キープ)』を上下セットでプレゼント。　以上

EXCITING LIBRARY

興奮が興奮を呼ぶエキサイティング・ライブラリー。読書好きのキミたちを、過激なAVGワールドへご招待!!

先江進の興奮本ガイド③

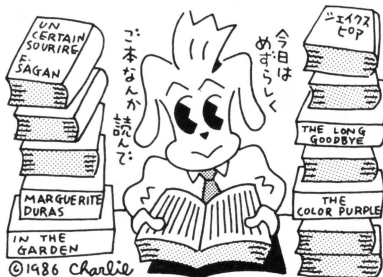
L・A・モース著／石田善彦訳
『トリプルX』
早川書房刊　440円

いやあ諸君、今月はホントにホントの興奮本を紹介しちゃうぞ。タフガイ探偵サム・ハンターシリーズ第3弾「トリプルX」だ。いい女と出会うとめったやたらにやりまくってしまうセックス興奮度100%、悪いやつらは情け容赦なくぶっ殺してしまうアクション興奮度100%、サスペンスフルなストーリー興奮度100%、合計興奮度300%という、スッゴーイ本だ。セックスシーンなどは、Hな袋とじもまっ青になるぐらい超過激。ちょっぴりのぞいてみようか。

「あっ、すごいわジミー！　なんていい気持ち」太ももはおれの腰をぴったりはさみ、腰を激しく前後にゆさぶり、その動きはしだいに速く、熱っぽいものとなり……

ごめん、これ以上はコンプティークでは書けませんね。サム・ハンターの闘いかたは、もう獣の闘いなんだ。あるシーンでハンターは相手の鼻を食いちぎってしまう。その表現が思わず“おえっ”となりそう。

ふりかえると、彼は5フィート先に立ち、頭から血を流したまま、不信の表情に顔を歪めておれを見つめていた。おれは口に手をもっていき、歯のあいだに残ったものを

BOOKS REVIEW

古代の戦闘シーンが楽しい

ギリシャの英雄アルテウスの兄テセウスは、ミノス王の恐るべき迷宮内で闇打ちに合って倒れた。アルテウスは兄の仇を討ち、危急存亡にある生まれ故郷アテネ市を救うため、冒険の旅に出る。使命は無事果たせるか!?　社会思想社　560円

アルテウスの復讐

故郷の地球には戻れるか!!

アール・デュマレストは、生まれ故郷の地球を探し求める冒険者。銀河のあらゆる知識がインプットされているコンピュータを調べれば、地球の位置はかんたんに探しだせるのだが、とにかくジャマ者が多いのだ……。創元推理文庫　580円

巨大コンピュータの謎

謎の衛星の正体をつかめ！

グルブ教授が消息を絶った！　その不可思議な宇宙空間は「ミステリーゾーン」と呼ばれていた。はたして教授の生死は？　そして謎の衛星群の正体は？　キミと2―Torの死を賭けた探険がはじまった。幸運を祈るぞ。朝日ソノラマ　400円

呪われた星雲

探偵気分でキメてくれ!!

キミはいやしき街('30年代ロサンジェルス)をうろつく、しがない酔いどれ探偵だ。そして、3つの事件に挑戦。もしも途中で殺されたら？　三つ数えてタフな探偵に生まれ変わり、出なおせ。ハードボイルドゲーム決定版。二見書房　750円

三つ数えろ！

コミックとゲームが合体だ

講談社コミックス“KC”に、シミュレーションシリーズが加わったぜ。コミックを楽しみながらゲームの主人公にもなれるという欲ばりモノ。①は孤島で生き抜くサバイバル。②は超能力をめぐる戦いの巻。以降も続々発売中。講談社　各380円

1 孤島サバイバル
2 超能力ウォーズ

イラスト／原美恵子、中村亮

つまみとった。そして、その鼻を見つめ、もう一方の手の中の耳のなごりである軟骨と皮膚に視線を移した。
「これはおまえのものだ」おれはそのふたつを彼の足もとの地面に放りだした。

さてと、ストーリーは、

私立探偵サム・ハンターは、ポルノ雑誌の編集長に依頼され、恐喝事件を洗っていた。その途中である品物の受け渡しを弁護士から頼まれたのだが、何者かが彼を殴打（おうだ）し、殺人犯に仕立てあげようとしたのだ。いかがわしいセックス教団、テレフォンセックスをアルバイトにするモデル、新進女優の消えたポルノビデオをめぐって、黒い陰謀がうず巻く。テレビの人気番組のスーパースター、アラーナ・ラニアのあられもないポルノビデオが公表されれば、テレビ局はトラブルに巻きこまれてしまう。

話が進むにつれて、1人また1人と殺されてゆき、陰謀の糸は解けるどころか複雑にからまってゆく。しかし入手したアラーナのポルノビデオを見ていたとき、相手の男の腕にドクロの刺青（いれずみ）を発見した。これで一気に糸がほぐれ始めてゆき、とうとうハンターは、事件の首謀者を追いつめる。

とここから先は、先江流にちょっぴりアレンジして、キミへの問題としちゃうのだ。

ハンターと犯人が部屋の中で話をしているが、ハンターからはドアの向うにアラーナがピストルをぶらさげて立っているのが見える。犯人はアラーナに気づいていない。
「あなたを利用したのは悪いと思ってるわ。だからあなたへのつぐないをしたいの。ここに今夜の飛行機のチケットが2枚あるから、いっしょに南の島へ行って……」
「まってくれ、おれはキミと行く気もないし、キミを1人で行かす気もないんだ」
「どうしても？」「ああ、どうしても」
「それじゃあわるいけど、あなたには違う場所に行ってもらうことにするわ」

犯人はバッグからピストルを出して、ハンターの胸に向けた。

あまりにも親しげに話していたし、ちょうどアラーナの位置からは犯人が背中を向けているので、犯人がピストルをとり出したのが見えないらしい。もしここでアラーナに声を出して助けを求めたりしたら、犯人は先にアラーナを撃つかもしれない。

ー○○○○○　○○○

ＯＫ。するとアラーナはびっくりしたような顔をして、すぐに部屋の中に入り、ピストルを犯人に向けた。犯人が後ろを向いた瞬間、銃声が響きわたった。驚きに目を開いたまま、犯人は死んだ。
「この人は私を食いものにしたわ。ほかの人たちと同じように。そうしなかったのはあなただけ」「もうキミは自由だ」「本当に？だったら思いどおりのことができるのね」
「そうだとも」「それじゃお願い。ここにある2枚のチケットで今夜私といっしょに南の島へ行ってくださる？」

やったぜ。この女と南国の楽園ですごす2カ月、いや20年か。おれは彼女といっしょに愛車チェッカーにもどり、ドアを開けてやった。

プレゼント

今月のライブラリーで紹介した『トリプルX』を、ブラインドコマンドの正解者の中から抽選で10名にプレゼント。応募先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル6Ｆ　コンプティーク編集部　エキサイティング・ライブラリー係へ。

なお、7月号の正解は、「フカク　モグル」でした。たくさんのご応募ありがとうございました。当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

迫力のラリーを体験しよう

与えられた条件の中で、ひたすら走りに挑戦するドライバーとナビゲーター。マシンの調整、走路のコンディションを考え、走破しなくてはならない。支給されたマップで現地点の照合はできるか!? 迫力のラリーが体験できるぞ。学研580円

戦慄のクラッシュレース

鉄道マニアのゲームブック

これは時刻表を使ってできる鉄道の旅をシミュレーション形式で楽しめるように企画されたゲームブックだ。まずは国鉄最南端の有人駅山川をスタート。名所を見学しながら最東端の根室をめざす。アクシデントいっぱいだぞ。西東社　580円

鉄道日本縦断
チャレンジ・ゲーム

キングスナイトが読める！

ファミコンソフト「キングスナイト」がゲームブックになって登場した。古代マラルアに伝わる有名な伝統をもとにはじまるこの物語。クレア姫を救うために勇士となって戦うのだ。ファミコンとは違う楽しさがあるよ！　扶桑社　650円

キングスナイト

パソコンソフトがBook化！

パソコンソフト「ドラゴンスレイヤー」が、ゲームブック用にグレードアップされて登場!! 恐怖の魔王ビオラインを倒し、クオーリー王国を救う…までの冒険が壮大にくり広げられる。ＲＰＧが誌面で楽しめるぞ！　エム・アイ・エー　780円

ドラゴンスレイヤー

"ウィザードリィ"マニュアル

迷宮の探索に、ただいたずらに多くの時間と労力を費やすなんて…。より高次の存在へと成長するには試行錯誤も大切だが、優秀なマニュアルも必要なのだ。で、パソコンソフト「ウィザードリィ」のマニュアル登場！　エム・アイ・エー　780円

ウィザードリィ／プレイングマニュアル

プレゼント

あっ！という間に、もうすぐ夏休みだネ。ガッコ時代がうらやましい、とブツブツ言いながら、毎度おなじみのBooKプレゼント。ここで紹介した本、各1名（ＫＣコミックス①と②は各5名）にド〜ンとあげちゃう。欲しい本のタイトル名を明記して応募しとくれ。くわしくはP163を。夏休みは読書サ！

はみだし情報：7月号エキサイティング・ライブラリー『興奮本ガイド②』のブラインドコマンド、キミにはわかったかな。正解は、**「ウミニ　モグル」**だ。正解者の中から抽選で、福岡県の隅河内勉クン、熊本県の村田たけしクンほか計10名に本をプレゼント。おめでとう。

マークの
おののき探険隊

マーク隊長のもとに続々とよせられている心霊写真の数々。今月は、その不気味な写真を思いきって誌上で公開してしまうゾ。名づけて"おののき心霊写真展"。キミのおののいている姿が目に浮かぶ!

●読者の写した おののき心霊写真展

◀これは明らかにゴースト・シャドー。それにしても不気味だ……

先月号のファミコン命君のリポート以来、わがおののき探険隊には毎日たくさんの心霊写真が寄せられている。

そのほとんどは光線もれや逆行によるゴーストが原因のエラー写真なのだが、思わず「これは!?」という写真が何点か集まったので、今月のおののき探険隊は、おののき心霊写真展ということで、そのいくつかを紹介しよう。

友だちの顔に黒い影が……

この写真は、東京のラフォーレ原宿の中の呉服屋さんで写した写真です。

右の女性は僕の姉で左は姉のお友だちなのですが、なぜか姉のお友だちの顔が黒い影でおおわれ、その左側になにやら人の顔のような、赤い光のよどみがあるのです。

この写真を撮ってからもう半年近くなりますが、まだ悪いことは起きていないようです。思いすごしなら良いのですが、この写真は何か悪いことの前兆でしょうか?

●

この黒い影は、ゴースト・シャドーと呼ばれる現象で、霊の影が写真に写りこんだものと考えられる。

左の赤い光のよどみは、その霊が幻影化して現れたものだろう。なにやら、だいぶ昔の男の霊体の姿が現れている。

黒い影は少し心配だが、霊体の表情はだいぶ穏やかなので、今まで霊障(れいしょう)がなければだいじょうぶだろう。いちおう写真は供養しておくので安心してほしい。

ガールフレンドをつつむ白い影

この写真は昨年の秋に修学旅行の列車の中で、ガールフレンドを写したも

◀霊がものすごいスピードで移動している。彼女のまわりを霊が浮遊している……

のですが、なぜか彼女の体全体に、モヤのような白い影がかかっているのです。マークさんこれはいったい何なのでしょうか?

●

彼女の体をつつむ白い光は、浮遊する霊がストロボの光に反射して写った、霊の移動する軌跡のようなものだろう。

白い光を良く見ると、いくつものウロコのようなものが見える。これは霊の移動する速さが不安定で、何度も停止しながら移動したことを表している。ストロボの閃光は約500分の1秒程度なので、移動した距離が約2メートルと

して計算すると、時速3600kmというとてつもないスピードで移動したということになるのだ。悪い霊気は感じられないので、安心してほしい。

札幌の時計台の窓に謎の人影が…

札幌の時計台を写した写真ですが、2階の窓に人影が見えるのです。でも時計台の中に入ることはできないので、おかしいなと思うのですが……。

●

時計台の窓にある人影は、どうやら外人のようだ。この出方は地縛霊(じばくれい)特有のものだから、北海道開拓の時になんらかの犠牲になった外人技術者の霊と言えるかもしれない。地縛霊なので霊障はないだろう。

またやります。情報待ってます。

◀ご存知、札幌の時計台 窓に謎の人影が見える。開拓者の霊だろうか!?

 イラスト/原美恵子

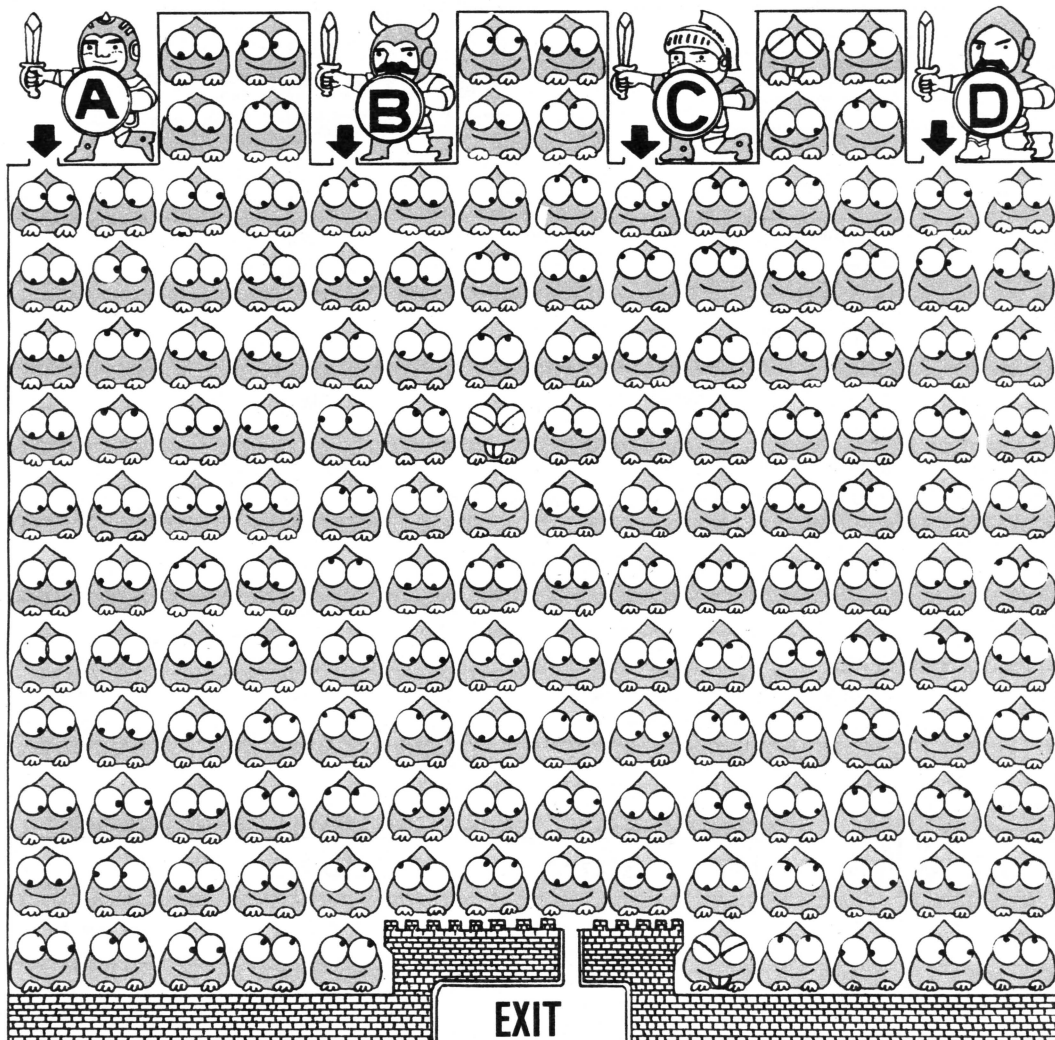
PUZZLE QUIZ

EYE MAZE
アイ・メイズ

パズル制作／草野公平

ドラゴンクエスト

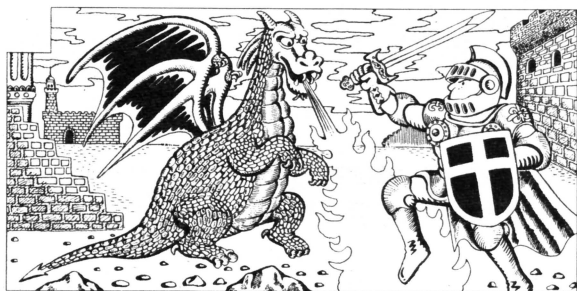
A B C D

EXIT

スライムの目つきがかわいい!?

平和に満ちていたアレフガルト……、しかし、ある日、悪の竜王がよみがえり、魔物たちが支配する世界になってしまった。しかも、ローラ姫さえも連れ去られてしまったのだ……。

今、ラダトーム城からA、B、C、D、4人のナイトが脱出しようとしている。脱出の方法は簡単、城の中にいっぱいいるスライムの目線をたどりながら進んでいけばよいのだ。上下、左右、斜めいずれの方向にも進めるけれど、舌を出したスライムにぶつかると行き止まりだ。さ〜て、無事に城から脱出できるのはA〜Dどのナイト？

ハガキに正解を書いて、〒160 東京都新宿区四谷1−8−14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部・パズルクイズ係に送ってください。しめきりは昭和61年8月7日。正解者の中から抽選で5名に特製Tシャツをプレゼントします。

先月の解答

う〜ん、先月の『ザナドゥ・間違いさがしクイズ』はかなり難しかったみたいだネ。中間集計では、正答率がかなり低かったようです。正解は12カ所。①剣の長さ②カブトの穴の数③カブトのかざりの形④よろいの右胸の模様⑤右足首の角度⑥キングドラゴンの吐いている炎の形⑦キングドラゴンの目⑧キングドラゴンの角⑨キングドラゴンの羽根⑩後方の城の屋上⑪キングドラゴンの尾の先端⑫左下の石の形。以上です。プレゼント当選者は次号で発表します。

はみだし情報：6月号の『霧姫救出パズル』のTシャツプレゼントの当選者は、神奈川県の岡本伸昭クン、東京都の伊藤寿興クン、広島県の宗本和幸クン、鹿児島県の飛松貴巳クン、京都府の井上美晴クン、以上の5名です。

COMPTIQ BILLBOARD

注：ビルボードでのW〒は往復ハガキか、返信用封筒を同封した手紙のことです。

読者のための伝言板です。未成年者による売買・交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

譲りたい

●PC－88用ソフト(5D)を1000円〜2000円で譲ります。くわしいソフト名などを知りたい人は往復ハガキで連絡を。〒662 兵庫県西宮市前浜町11－5－204　大塚雅之

●ファミコン用ソフトを1000〜4000円で譲ります。50本くらいあります。W〒で連絡ください。リストを送ります。〒078-41 北海道苫前郡羽幌町北4－1　本間英一

●PC－6001mkII用ソフト『デゼニランド』『テラ4001』『ヴォルガード』『ゼビウス』『ディグダグ』『パックマン』『マリオブラザーズ』『フラッピー』『野球狂』を1000円〜3500円で譲ります。値引き可。希望のソフトと価格を記入してW〒で連絡を。〒981-02 宮城県宮城郡松島根廻根崎13-2　佐藤徹理

●ファミコン用ソフト『シティコネクション』『グーニーズ』『ハイドライドS』を各2000円以上で、『1942』『パックランド』を1700円以上で譲ります。まずはW〒で。〒387 長野県更埴市稲荷山中野1835-45　高野忠臣

●ファミコン用ソフト『キン肉マン』『テグザー』『オバQワンワンパニック』『ドアドア』『エキサイトバイク』を各2000円くらい、ハドソンのジョイスティックを1500円で。また、上記のソフト5本と貴方の『忍者ハットリくん』＋『ゴルフ』との交換も可。W〒で連絡を。〒036 青森県弘前市南城西2-13-18　桐原秀文

●ファミコン用ソフト『ハイドライドS』『グーニーズ』『ソンソン』を各2500円、『スーパーマリオブラザーズ』『ヴォルガードII』『スパルタンX』各2000円前後で。電話番号を明記してW〒で連絡を。（すべて箱、説明書付き）　〒703 岡山県岡山市門田屋敷3-3-1　黒瀬健次

●ビクターのHC-30（赤・新品）＋ソフト＋ビデオ端子＋箱・付属品を2万円で。まずはW〒で連絡を。〒453 愛知県名古屋市中村区長戸井町3-28　中沢健治

●ソニーHB-55＋ソフト5本を1万円で譲ります。まずはW〒で連絡を。〒273 千葉県船橋市馬込町942-14　赤荻孝悟

●ファミコン本体（箱・説明書なし、完動品）、ファミリーベーシック（箱・説明書付き、完動品）、ファミコン用ソフト『忍者ハットリくん』『スーパーマリオブラザーズ』『ツインビー』『ボンバーマン』『ロードランナー』『チャンピオンシップ・ロードランナー』『ベースボール』『四人打ち麻雀』をセットで25000円以上で譲ります。W〒で連絡を。〒272-01 千葉県市川市香取1-10-11　菊地弘一

The Present

うぇ〜ん、ひろコも欲しいよ。いつも集めるばかりでつまんないな〜っと！

イラスト／原美恵子

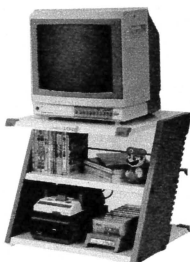
夏はTシャツ！　涼風感じてゲームはかどる!?

夏はまっ白なTシャツを着て、冷たいビールを……。な〜んて、キミたちにはちょっぴり早かったかな。じゃ、Tシャツだけプレゼント。『メルヘンヴェール』と『モールモール』のTシャツを各5名に。

これはキミたちへの宿題プレゼントです！

下の写真見える？　そう、今月号で紹介したパソコン・ソフトをドドーッとプレゼントしちゃうぞ。ただし、これはキミたちへの宿題となります、あしからず。まずは、『ルパン三世/カリオストロの城』の88用を2名、FM-7用を2名に。『アリオン』の88用5Dを3名に。『北斗の拳』の88用5Dを3名に。『ウイングマン2』の98(5D)、88(5D)、X1(5D/T)、FM-7(5D)用の中から抽選で3名に。当選者は今月号のHow to Winのページを見ながら、がんばって解いてみようね。解けても解けなくても必ずレポートを書いて送ってネ。これ、ひろコからキミへのお願いです。

ゲームの後は整理整頓！これが名人への近道!?

ファミコン本体やディスクシステム、色々なファミコングッズを収納でき、そのうえ14〜19型までのテレビ台として使える『ファミコン・ランド』を5名に。

いざ戦わん!『影の伝説』『テグザー』『アルファ』のポスターだッ!

たけし軍団がドドーンと登場してる『影の伝説』のポスターを60名に。『アルファ』のしゃれたポスターを10名に。『テグザー』のポスターを10名にプレゼント。

はみだし情報：日本テレネットのパソコン通信"ザ・リンクス"は7月25日から8月22日まで、ネットワークを使ったゲームフェスティバルを開催する。パソコン通信で『魔城伝説』をプレイ。通信とゲームの楽しみがドッキング。問い合せは日本テレネット㈱☎075(211)3441へ。

譲ってほしい

●FM-77AV（3.5D）の『ザナドゥ』を5000円くらい、『トリトーン』『地球戦士ライーザ』『デゼニワールド』を各3000円くらいで。W〒で連絡を。〒257 神奈川県秦野市下大槻410-1-20-201 武者広訓

●ファミコン用ソフト『バンゲリング・ベイ』『四人打ち麻雀』『ちゃっくんぽっぷ』『スペースインベーダ』を各1000～1500円で、『シティコネクション』『フラッピー』を各2000円くらいで譲ってください。箱、説明書の有無を書いてW〒で連絡を。〒930-01 富山県富山市呉羽町呉羽苑3907-8 耳浦紀夫

●ファミコン用ソフト『フィールドコンバット』『バトルシティ』『サッカー』を各2000円以内で（送料込み）。箱、説明書の有無問わず。W〒で連絡を。〒939-06 富山県下新川郡入善町目川733 杉沢清志

●ナムコのTELカードorナムコ・スペシャルカセットを1000～4000円以上で。W〒で連絡を。いつまでも待ちます。〒475 愛知県半田市康衛町2-20 神本祐司

●X1ターボII用ソフト（5D）をできるだけ安く譲ってください。安い人を優先します。ソフト名と希望価格を書いてW〒で連絡を。〒936 富山県滑川市曲渕181 古瀬章

●ファミコン本体、ファミコン用ソフトを適価で譲ってほしい。W〒で連絡を。〒412 静岡県御殿場市竈956-27 羽田晶

交換したい

●当方のPC-88用ソフト（テープ）『軽井沢誘拐案内』『野球狂』『大脱走』『ザ・ブラックオニキス』『プラズマライン』『アルフォス』『三人花札』（すべて箱、説明書付き）＋データレコーダ（PC-DR311・美品）を、貴方のファミコン本体（できればソフトも）と交換してください。まずは、W〒で連絡を。〒737-01 広島県呉市広町吉松8班B 林和彦

●当方のPC-88版『エプシロン3』（箱、説明書付き）かファミコンソフト『ギャラガ』『マッピー』を、あなたのPC-88版『メルヘンヴェール』（なるべく箱、説明書付き）と交換してください。W〒で連絡を。〒062 北海道札幌市豊平区西岡1条9丁目18-3 佐々木信行

●FM-77用の『ハイドライド』『キャッスルエクセレント』『新・竹取物語』『大脱走』『地球戦士ライーザ』『チャンピオンプロレス』（3.5D）を3000円以上で。『ウイングマン』（テープ）を2000円以上で譲ります。まずはW〒で。〒586 大阪府河内長野市北青葉台29-17 鎌田和茂

●当方のファミコンソフト『ジャイロダイン』（箱、説明書、ファミコイン付）or FM7用『アメリカントラック』（テープ）or FM7用『天使たちの午後』（テープ）を、貴方のファミコン、FM-7（テープ）のソフトと交換しませんか？ 何と何を交換するのか記入の上、下記までW〒で。〒963 福島県郡山市若葉町8-3 木村才己

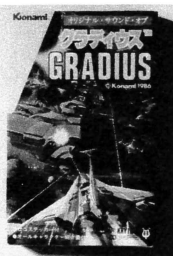
会員募集etc.

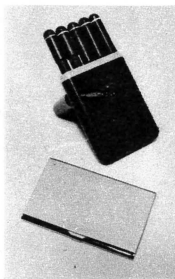
●FM情報局会員募集！
わが『FM情報局』では、FM-7（特にテープ、5D）のユーザーを募集中です。主な活動内容は、ソフトの情報交換です。入会金、会費などはありません。入会希望の方は、60円切手を同封して下記まで連絡ください。
〒963-01 福島県郡山市安積1-56 織田秀三

●『X1サークルPAL』会員募集！
当クラブは、X1ユーザーを対象とした会誌中心の何でもクラブです。隠れキャラやバグの公開、ゲームの感想、プレゼント付きクイズなどをやっています。入会金、会費は一切不要。ただし、ディスクは扱っておりません。住所、氏名、所有機、ソフトリストを明記し、200円切手同封の上、下記あて送ってください。会誌を送ります。女性大歓迎！ 〒404 山梨県塩山市上於曽2046 新藤裕介

●『Masters ☆ Land』だよ！
ファミコン＋アーケードの技、情報等を交換するサークルです。会誌を不定期発行、会報（新聞）を2週間に1回発行。W〒で連絡を。〒350 埼玉県狭山市富士見2-19-10 橋本方『Masters ☆ Land』入会①係

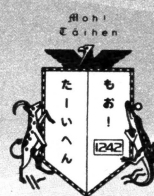
グラディウス・サウンドをラストまで聞いちゃお

まだ『グラディウス』のラストまで行ってない人、絶対このMテープをあてようネ。『オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス』を5名にプレゼント。

スクウェアさん、P's BARと名刺入れ、ありがとう

オッシャレーッ！と思わず編集長も叫んだスクウェアのP's BAR（写真上）を3名に、名刺入れを5名にプレゼントしちゃう。こんなのひろコも欲しいな。

かがみあきら先生！合掌、『ワンダートレック』

一昨年八月に亡くなったかがみあきら先生の作品集『ワンダートレック』（ラポート）を5名にプレゼント。未発表の作品も収録したファン必見モノの本です。

応募方法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。ハガキには、今月号で良かった記事を3つ選んで○、つまらなかった記事を3つ選んで×を、それぞれ所定の欄に記入してください。また、その他記入事項ももれなく書きこんでください。
当選者の発表は、プレゼントの発送をもってかえさせていただきます。しめきりは昭和61年8月7日です。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

「河合その子
拝啓その子です」

「河合その子　拝啓その子です」

放送時間

東　京　ニッポン放送　毎週日曜日／午前11時30分～正午
名古屋　東海ラジオ放送　毎週日曜日／午前10時30分～11時
大　阪　毎　日　放　送　毎週日曜日／午前8時30分～9時

提供　森永製菓株式会社

パソコンミュージックゼミナール

講師：広野幸治
連載その⑧

MUSIC SEMINAR

ハローエブリバディ、元気かい？　ミュージック・ゼミナール第8回は、パソコン用音楽ソフトのあれこれについて紹介しよう。今、どんな機種でどんな音楽ができるのか、今回の講義でバッチリわかるゾ！

手軽にミュージック！

前回は「MIDI」についてくわしく説明したんだけど、初心者にはチトむずかしかったかな？　音楽やるのになんでこんなこと覚えなくちゃいけないんだ……とタメ息ついたひとも多かったと思う。

けど、前回もちょっと触れたように、なにもMIDIフォーマットのひとつひとつの規則までこまかく理解しなけりゃ、パソコンミュージックができないってわけじゃないんだ。世の中には、わかりやすい形式でデータを入力すればちゃんとMIDIデータに変換してくれる、便利でかしこい音楽ソフトがたくさん出回っている。コイツらを利用すれば、けっこうお手軽に自分の好きな曲をMIDI対応の楽器に弾かせることができるんだ。いってみれば、MIDIはパソコンミュージックの世界のマシン語みたいなもので、知ってりゃ役に立つけど、知らなくてもなんとかソフトの力を借りてシンセは鳴らせるってワケ。まあ、このラクチンさがパソコンをわざわざ使うメリットのひとつでもあるんだ。

さて、それじゃあボチボチ、こうしたパソコン用の音楽ソフトについて具体的に見ていくとしよう。

パソコン用の音楽ソフト

ひとくちに「パソコン用音楽ソフト」といっても、実にいろんな種類があって、機能面から見ても操作性から見ても、それこそピンからキリまである。どのソフトでも、目的というか、やってることはだいたい同じで、なんらかの方法で演奏データを入力して、それをMIDIなどの楽器にわかるデータ形式に変換し、はきだす仕組みになっている。

けど、これらの音楽ソフトは、データ入力の方法やメロディ／リズムの表現方法によって、シーケンサソフト、コンポーザソフト、レコーダソフトなどのタイプ別に、おおざっぱに分類することができる。そこで、具体的な製品紹介にはいるまえに、典型的な音楽ソフトのタイプについて、ざっと説明しておこう。

シーケンサソフト

前回の講義でもちょっと説明したけど、「シーケンサ」という言葉は、もともとシンセサイザに自動演奏させるためのデータを蓄えておく装置のことだった。ところが、MIDIなどのデータ規格の統一により、パソコンでもソフト次第でシーケンサと同じ機能をはたせるようになったため、最近では自動演奏データを蓄えて再生する機能をもつソフトそのものも、「シーケンサ」と呼ぶようになった。このタイプのソフトは、音楽ソフトの中でも最も古くからあり、MIDIが普及する以前から、各社のシンセ／パソコン用に発売されていた。

シーケンサソフトには、パソコンのキーボードから数値や記号でデータを入力する仕組みになっているものが多い。特別な入力装置を必要としないし、慣れてくるとけっこう素早くデータ入

力できる点が魅力だ。が、画面表示は数字とアルファベットの山で、BASICのミュージックマクロを多少見やすく整理した程度。初心者やパソコンに慣れない音楽家にはなじみにくい。大量のデータを、日常的に入力する必要のあるプロフェッショナル向け、といえる。

レコーダソフト

ほとんどのMIDI楽器が、鍵盤演奏とともに対応するMIDIデータを送り出す機能をもっていることを生かして作られたのが、「レコーダ」ソフトだ。このタイプのソフトは、MIDI楽器から送りだされたデータをそっくりメモリに記憶する。そして再生時はそのデータをそのまま楽器に向けて送り返し、演奏を再現するワケだ。機能的にテープレコーダなどと同じように働かせることができるので、「レコーダ」という名がついた。もちろん、取りこんだデータはフロッピーディスクなんかにセーブできる。

レコーダソフトには、単に1トラックの記録／再生を行なうだけでなく、4トラック分のデータ記録機能をもたせてオーバーダビング(多重録音)やピンポン録音など4TRマルチトラッカなみのデータ編集ができるものも多い。また、データの一部差し替え（パンチイン／パンチアウト）や、切り貼りなどの能力をもっている。実際の演奏そのままを再現するので、機械的なカドがなく「ノリ」はいいけど、シーケンサのように1音単位のきめの細かいデータ編集はできないのが普通だ。

コンポーザソフト

「コンポーズ」ってのは「作曲する」というイミ。つまり、この手のソフトは作曲のための道具として使われるものなんだ。実際には、画面に楽譜と同じ五線譜が現れて、そこに音符や休符をポコポコ並べていく仕組みのソフトを指す。

紙の楽譜に鉛筆で書くのと似た感覚でデータ入力できるので、数字アレルギーのミュージシャンたちにもウケがいい。また、シーケンサの場合にはあらかじめ完成した楽譜を見ながら、いっきにデータを数字に置き換えて入力するのが普通だけど、コンポーザでは目のまえに楽譜が出ているので、あれこれ考えながら書いたり消したりして曲を練りあげやすい。本格的なコンポーザだと、音符や休符だけじゃなく、リピート記号、タイ、スラー、強弱記号などあらゆる音楽記号をグラフィック表示してくれる。

もちろん、コンポーザも入力された楽譜にそって完全に演奏する能力をもっているので、シーケンサと同じ役目をはたせる。どっちを使うかは好みの問題だろう。

音色エディタ

このタイプのソフトは、シンセサイザの音色を編集する場合に使う。シンセの音色を作ろうとして、パネルにぎっしりと並んだ操作ツマミに泣かされたひとも多いだろう。そこで、パソコンの画面に音色パラメータをわかりやすくレイアウトし、簡単にいじれるようにしたのがこの種のソフト。

たくさんのパラメータを一目で見渡せるうえ、値をイジクるたびに実際の音を聞いて確かめることができる。これもMIDI端子を通じてデータをやりとりしてるからできることなんだ。また、設定した音色の波形やスペクトル成分をグラフィック表示してくれるなんてすごいソフトもある。

ただし、音色の設定方法は（同じメーカーの製品であっても）各シンセごとにちがうため、それぞれちがうソフトが必要になってしまう。つまり自分のシンセ／パソコンにあった音色エディタソフトを用意しなければいけないわけだ。

機種別の音楽ソフト

このほかに楽譜清書用の印刷ソフトなんてのもあるが、だいたい目的別のソフトの分類はこんなところ。それじゃあ実際の製品を機種別に見ていくことにしよう。

実は、市販されている音楽ソフトの数や性能からいくと、国産パソコンではMSXとPC－9801／8801がダントツに有利。また、外国製では、かのマッキントッシュ用にものすごいソフトがたくさん出ている。

残念ながらFMシリーズやMZシリーズでは、現在のところたいしたことができない。いちおうMIDIインターフェースは発売されてるんだけど、かんじんのソフトウエアにあまり優れたものがないんだ。そこで、ほかの機種のひとには悪いけど、以下、最初にあげた4つの機種について説明していくことにする。

MSXのハード

MSXの利点は、なんてったってハードやソフトが安いこと。けど、安いからってバカにしちゃいけない。MSXの音楽演奏能力はなかなかすごいんだ。なにせ世界のヤマハが、自社のMSX用にどんどんソフトや音源を発売しているんだから、性能のワルいハズがないっていうわけ。

ハード面で安くあげようとするなら、ヤマハのMSX「CX11」(54,800円)に、この機種専用のFM音源ユニット「SFG－05」(29,800円）と専用ミュージックキーボード「YK－01」(17,800円)の組み合わせが最強のお買い徳セット。あとはオーディオアンプとスピーカがあれば、これだけで中級FMシンセサイザなみの演奏がカンタンにできちゃう。

もう少しゼイタクするなら、データセーブ用にディスクドライブ「FD－05」（インタフェースケーブルとあわせて89,800円）を、入力用にマウス「MU－01」(12,800円)を買いたせば万全だ。全部合計しても、まだ88FR／MRよりも安い勘定になる。

さらに、本体の上位オプションとしては、同社のMSX2製品「CX7／128」(99,800円）を選ぶ手もある。この機種はRAM容量が128KBとデカいので、

89 シックスナインの状態で二人の体は落下していく。互いのナメナメ攻撃は続行中で、ランスのほうが先にイキそうになってしまった。出してしまうのなら**71**へ。なるべくガンバってみるのなら**51**へ。

相当長いクラシック曲なんかもバッチリOKだ。

このほか、MSXのメリットとしては、本体に装着するFM音源ユニットだけでも本格的な演奏ができるので、わざわざシンセなどのほかの音源を買う必要がないこと。ヤマハがしっかりサポートしているので、おもしろいソフトが今後確実に出てくる可能性があることなどがあげられる。

MSXのソフト

MSXの場合、ソフト面でもやはりヤマハが自社のDXシンセシリーズやRXリズムマシンシリーズ用に出しているものが主体だ。

まず絶対備えておきたいのが、「FMミュージックコンポーザII」(9,800円)。これは画面に楽譜が出るタイプで、最大8声8パートまでのデータ編集と演奏を行うことができる。音源はさっきあげたFM音源ユニットでもいいし、ほかのMIDI楽器でもいい。とくにFM音源ユニットでは、8声にそれぞれちがった音色を割り当てることができるので、1台でメロディやコード、ベース、リズムをふくむコンボ演奏ができちゃう。

画面はパート別に単音表記なのでちょっと見づらいが、普通の楽譜表記に出てくるありとあらゆる音楽記号が使える。また、マウスで音符を貼りつけるようにして入力したり、鍵盤から音の高さを指定することもできるので、使いやすさはマル。あと、便利な機能としては、MIDIコマンドを楽譜の中に直接書きこんじゃうこともできる。これで、相当マニアックな演奏ニュアンスの指定が可能になるわけだ。プロもふくめてMSXを利用した自動演奏には欠かせないソフトといえる。

鍵盤楽器のウデに自信があるひとには、4トラックの「MIDIレコーダ」(9,800円)がイイだろう。このソフトでは、ダビングやミックスダウン、パンチインなどができるので、ちょっとしたMTR気分が味わえる。また、生演奏のリズムの乱れを修正するクオンタイズ機能や、1音ずつ記録していくステップ入力モードもあり、鍵盤楽器が苦手なひとにもある程度使えるよう配慮されている。

このほかに、FM音源ユニットやFMシンセサイザーDX－7、DX－21に向けて、それぞれ専用の「FM音色プログラム」(各9,800円)が、RXシリーズ用にはリズムパターンエディタ「RXエディタ」(12,800円)が発売されている。以上4本はいずれも便利だが、ヤマハの特定の機種向けなので、対応する機種をもっていないと役に立たないから注意しよう。

PC98&88のハード

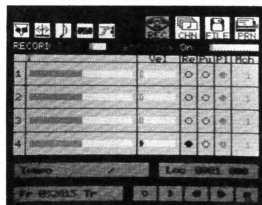
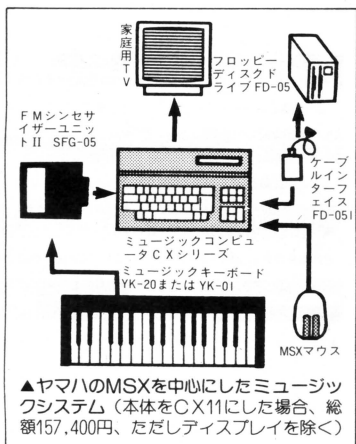
おつぎはPC98と88のシリーズだ。こちらは、シンセサイザメーカーのもういっぽうの雄、ローランドから発売されている周辺機器やソフトが主流になっている。ほかにはリットーミュージックなどからも、いくつかソフトが出ている。

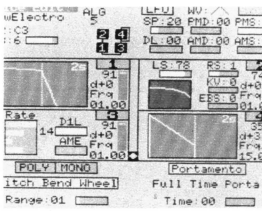
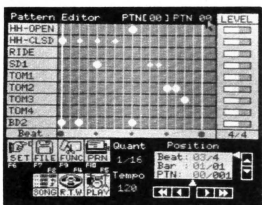
実をいうと、MIDIは統一規格だから、たとえばヤマハのMSXとコンポーザからでも、ローランドのMIDI楽器は立派に駆動できる。反対にPC88とローランドのシーケンサソフトからでも、DXシリーズなどをちゃんとコントロールできるんだ。また、どっちのシステムでも、カシオやコルグなんかのMIDI楽器を使える。けど、なんとなくメーカー同士の意地みたいなものがあるのか、(将来はともかく)いまのところ98／88はローランド、MSXはヤマハという境界ができているようだ。

ローランドの音楽演奏用周辺機器としては、まず同社の「MIDIインタフェースカード」(98用18,000円、88用12,000円、ほかにX1シリーズやFMシリーズ用がある)と、「MIDIプロセッシングユニット」(29,800円)がある。

前者はパソコン本体の後ろの拡張スロットに差し込んで使うカードで、プロセッシングユニットとのデータ仲介を受けもつ。ユニットのほうは、8ビットCPUを内蔵した立派な処理装置で、パソコン本体に負担がかからないようにMIDIデータの流れを整理してくれる。おかげで、8ビットパソコンでもけっこうスムーズな演奏が可能だ。

この二つはまず絶対だが、88や98の場合はほかにMIDI対応の音源(シンセ

▲ヤマハのMSXを中心にしたミュージックシステム(本体をCX11にした場合、総額157,400円、ただしディスプレイを除く)

◀FMミュージックコンポーザII(YRM-55)ヤマハ、MSX用ROMカートリッジ。9,800円

◀MIDIレコーダ(YRM-31)ヤマハ、MSX用ROMカートリッジ。9,800円

◀DX21ボイシングプログラム(YRM-35)ヤマハ、MSX用ROMカートリッジ。9,800円

◀RXエディタ(YRM-32)ヤマハ、MSX用ROMカートリッジ。12,800円

90 力のぬけたアドリアンの衣服を脱がせてしまうランス。よだれをたらしながらアドリアンの上に乗っかるが、いきなりルーシアに張り倒されてしまう。「そんなことやってる暇ないでしょ！」「たまってんだからしょーがないだろ」二人は言いあいを始めるが、正気にもどったアドリアンが、剣でランスを切ってしまった。 END

やリズムマシンなど）が必要になってくる。やや割高なのは否めないが、ＰＣ本体をすでにもっているひとにはおススメだ。また、最近では音源のみ（キーボードのついていない）の安いMIDI対応装置が３万円くらいから出回っているので、ためしにこのあたりから使ってみるのもいいだろう。

PC98&88のソフト

このプロセッシングユニットに合わせて発売されているソフトとして、まず筆頭にあげられるのが、カモンミュージックという会社から出ている「ＲCP－PC98」(38,000円）だ。これは一種のシーケンサソフトで、最大８パートそれぞれにつき８声ずつ、合計64音のメロディ楽器用データと、11音までのリズム楽器用データを出力できる。

ひとつひとつの音は音高、音長、音長比、音量の４つの数値（または記号）で表される。しかし、数値表記による見にくさをカバーするためにさまざまな工夫がこらされていて、なかなか使いやすい仕上がりになっている。とくに、メロディパートでは、いくつかの音をグループ化して和音にすることができる。

データの入力方法としては、数値を手で入力していく「ステップ入力」のほかに鍵盤演奏データをそのまま取りこんでデータ化する「リアルタイム入力」をサポートしている。もちろん、オーバーダビングもサポートしていて、これは鍵盤楽器を弾けるひとにはたいへん便利なものだ。しかも、データを再生しているあいだは、表示がどんどんスクロールしていき、ポーズをかけるとそのデータ位置の上でピタリとカーソルが止まる。これでまちがっているところをおもむろに直せばよいというわけだ。

この中でおもしろいのは、キーとコネームを指定するだけで和音が入力できることで、しかもコードの展開を上下に変えることまでできる。 簡単なアレンジにはこれで十分だろう。画面は無愛想だが、プロの使用にも十分耐える実用的な設計になっている。

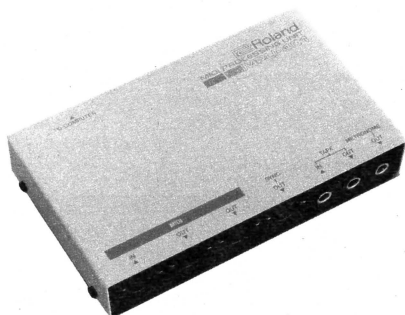
なお、このソフトには、ローランド社のMIDI音源MKS -7（169,000円）の音色エディット機能を組み合わせた上位バージョン「RCE－PC88」(43,000円）もある。また、ほぼ同じ機能を備えた88版「RCP－PC98」(29,500円）も発売されている。

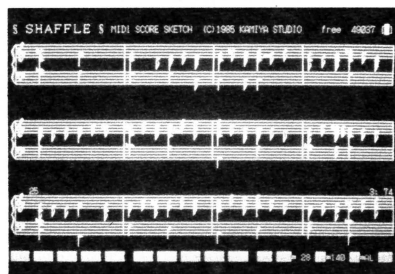
このほかに、ローランド社自身から「MRC－PC98／88／Ｘ１」などのレコーダソフトや、「SHAFFLE」(98専用、45,000円）という楽譜作成／印刷用ソフトが出ている。

マッキントッシュのハード

さて、どんじりに控えているのは、かのマッキントッシュだ。マウスとオーバーラップウインドーを駆使したマッキントッシュの使いやすさについては、みんなも知ってると思うけど、昨年あたりからアメリカの音楽関係の技術者たちがこのマシンに目をつけて、ものすごいソフトをどんどん開発しはじめた。おかげで、マッキントッシュは、海外はもとより国内でも、いま有名ミュージシャンの注目の的になっている。

ハード面で見た場合、まずマッキントッシュ自体が「Ｄ／Ａコンバータ」という、国産のハードとはちょっとちがった原理の音源チップを積んでいる。これは、シンセサイザのように音を合成して作りだすのではなく、自然の音や楽器音をまずサンプリングしてデジタル録音し、そのデータを再生して聞くものだ。マック自体には再生能力しかないけれど、サンプリング化されてディスクに収められたデータさえあれば、それを読みこんで本物そっくりの音が出せる。原理的にはＣＤなんかと同じなんだネ。

もちろん、ディスク１枚に入るデータ量はタカが知れているから、音質をかなり犠牲にしても15〜30秒ぐらいまでの再生しかできない。けど、出てくる音はホントびっくりモンだ。すでにマックのこの機能を生かしたゲームがいくつも出ていて、たとえばマック用「ピンボールコンストラクションセット」では、本物のバンパーやキッカーの音が出るし、「マックゴルフ」では惜しいパットをはずすと「うおおーっ」という観客のドヨメキがあがる。アメリカのマシンは、それなりに国産マシンとはまったくちがった方向に進んで

▲MIDIプロセッシングユニット（MPU-401） ローランド 29,800円。別売のインターフェース（12,000～18,000円）を通して、PC98、PC88、PC80、X1、FM、Apple、IBM-PCなどの各パソコンに接続できる

▲MIDIリコンポーザ（RCP-PC98／88）
カモンミュージック
ＰＣ-98シリーズ用ＦＤ／38,000円
ＰＣ-88シリーズ用ＦＤ／29,500円

▲MIDIスコアスケッチ「SHAFFLE」
ローランド　PC-98シリーズ用
45,000円

91 剣の心得のないエンジェルは、めちゃくちゃに振りまわすだけ。ある程度使い慣れているルーシアは、相手の剣をかわしながら、スキをついてエンジェルの体を切った。そのとたん、キャサリンの催眠術が解け、ランスのチ○ポもポロッとぬけた。「ルーシアよくやったぞ」「ありがとうルーシア」二人はルーシアのもとへ駆けよる。47へ。

好き

いるのだ。

マッキントッシュというと、なんかとても高いマシンのような気がするけど、最近は円高のせいか、512Kメモリのヤツなら498,000円で手にはいるようになった。98VMだってディスプレイとマウスを合わせればそれくらいの値段にはなる。ただひとつの欠点は日本語が使えないことだけど、マックが68000という32ビット級のCPUを積んだスグレモノであることを考えれば、むしろ安いんじゃないかナ。ためしに、ちょいとおとーサンにねだってみてはどうかな。

マッキントッシュのソフト

マックの話になったら思わずチカラがはいっちゃった。さて、カンジンの音楽のほうだけど、マックの特長ともいえるサンプリング関係から紹介していこう。

素人にも手の届く周辺装置として、わりと安くて楽しいのは「マックニフティ」という名のサンプリングボックス（マック関係の場合、輸入販売店や円相場によって価格がかなりちがう。以下紹介する製品も同じ)。この箱は録音装置にあたるもので、マイクやライン入力から音を入れてやると、それがサンプリングされて、マックに取りこまれる。「サウンドキャップ」というソフトと組み合わせて使えば、採った音にエコーやディレイをかけたり、メッタメタに切り刻んでつなぎ合わせたり、リバース再生（テープレコーダの逆まわしと同じ効果になる）なんてワザまで、いとも簡単にできる。

また、サンプリングした音を利用して音楽演奏するソフトに「スタジオセッション」がある。これは、6パートの楽譜を画面に書いて、それを好きな音色で演奏できるもので、操作性もよい。サンプルディスクには、あらかじめ40種くらいの各種楽器の音がはいっているほかデモ演奏用の楽譜データが15曲分くらい収められている。ジャズやフュージョン系のなかなかカッコイイ曲から、「ニワトリ」の声（？）らしきものを使った「ツァラトゥストラはかく語りき」らしきヘンな曲まではいっていて、いかにもサンプリング音源らしい（ただし、このソフトはMIDIには対応していない)。

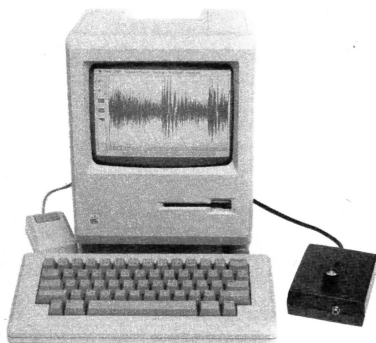
ここまではマック本体とちょっとした機材でできるのだが、さらに「ミラージュ」や「エミュレータII」などの高級サンプリング楽器の音色をグラフィック表示してエディットするソフトもある。以前ならば何千万円もしたサンプリング楽器と同じ機能が、マッキントッシュの力を借りて実現できるのだ。

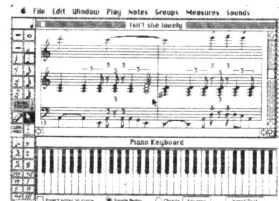
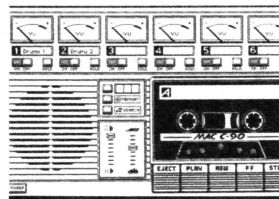
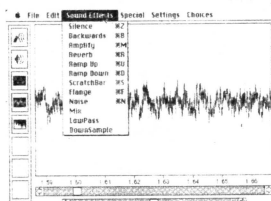
マックのMIDI対応ソフト

もちろん、マックにはMIDIに対応したソフトも数多い。この場合にはほかの機種と同じくデータ仲介のために「MIDIインタフェース」を取りつける。ただし、マック用のMIDIインタフェースは各社から4～5種類発売されていて、対応できるソフトがそれぞれちがっているようなので、購入時にはよく確かめる必要がある。

MIDI対応のソフトの例をあげると、たとえば「デラックスミュージックコンストラクションセット」というのがある。これはちょうどヤマハのコンポーザと同じような機能のソフトだ。けれども、画面の表示は本物の楽譜そっくりで、実に見事。プリントアウトしたものを、そのまま印刷にまわせるほどだ。編集作業も簡単で、なかなか使い勝手のよいソフトだ。音源としては、MIDI対応楽器ならなんでも使える。ただし、演奏は少しタコいところがあって、ときどき立ち止まったりする。また、音量や音長比などの設定もヤマハのMSX用ほどはこまかくできないようだ。このあたりがしっかりして、これくらいの操作性と視認性があったらなぁ、と筆者はいつもタメ息をついている。

このほか、アメリカでのヤマハDXシリーズなどの人気に合わせて、マック用のFM音色アナライザなども出ている。

てなわけで、今回はパソコン用音楽ソフトの現況を報告した。来月は実際の演奏や機材セットアップなどに進むつもり。それじゃ、オルボワール！

▲マックニフティ　オーディオデジタイザ

▼サウンドキャップ
▶スタジオセッション
▲デラックス・ミュージックコンストラクションセット

92 「出てこい、モロー！」ランスの叫びに、モローが現われる。「よく来たねランス。だがここまでさ」モローの髪の毛が触手のように伸び、ランスをがんじがらめにする。やがてそれはのどをしめつけはじめた。ルーシアに助けを求めるのなら**70**へ。ひとまずこの場から逃げるように指示するのなら**26**へ。

ZOOM UP

グラフィックで遊ぶ PART 1

MSX編

今回のズームアップのターゲットは日本ビクターのＡＶパソコン「ＨＣ−95」、驚異のビジュアルＭＳＸ２だ。特にビデオやテレビと接続した時のパワーには、ただただ脱帽。スゴイの一言。

ビジュアルMSX

まず最初に告白を一発。実は今回のテーマ、最初は「パソコングラフィック」だったんだ。その予定であれこれ準備を整えていたんだけど、たまたま「ＨＣ−95」が最初にやってきたワケ。きたものから使ってみようか——てな軽いノリで始めたのが運のツキ。まずドレドレで始まったのが、ナルホドに変わり、以下フンフン、ホー、エッ、ナント、ナニ！、スゲー、アター、ヒデブー、アベシ、しめきりはすでにすぎている——になっちゃった。というわけで今回は「パソコングラフィック」改め「ビジュアルＭＳＸ」にテーマ変更しました。（協力いただいた他のメーカーの方、スミマセン。次回やる予定なのでカンベンしてください。と、すかさずフォローの良い雑誌）

では話を本筋にもどしてＡＶパソコンのお話。どうしてもＡＶパソコンというとシャープのＸ１を思い出しちゃうよね。でも最近は、この分野に富士通のFM−77AVや松下のFS−5500や今回紹介するHC−95と続々と新製品が出てきて熱くなってきている。特にFS−5500とHC−95は、特別な周辺装置を買わなくてもテレビの画面を取りこむ機能（デジタイズ機能）が付いていて、お得なマシンと言えるね。面白いことに両方ともMSX２マシンなんだよね。たぶん、単なるMSX２じゃ他のものと差別できないからＡＶを売りにしたんだろうね。僕の知ってる限りじゃ国内でデジタイズ機能を持ってるのはこの４台しかない。全部８ビットパソコンで、不思議なことに16ビットパソコンにはひとつも見あたらない。（16ビットはビジネス用で家では使わないとメーカーの人は思ってるのかな？）

何はともあれ、さっそくＨＣ−95を

▲日本ビクターのMSX2パソコンHC-95。AVパソコンというだけあって、グラフィック能力はあなどれない。特にデジタイスは㊝機能だ

93 ランスはサッとフリーバーに飛び移った。しかし、ジェシーは地面激突寸前に体勢を立て直し、油断していたランスの背後を襲い頸動脈をかみ切った。ランスは出血多量で死亡する……。 **END**

使って絵を描いてみよう。使ったソフトは「写・画・楽」というソフトだ。

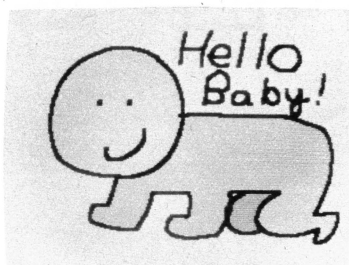
まず最初は、ごくごく単純なお絵描きをしてみた。マウスを使うお絵描きソフト（グラフィックエディター）の使い方は、大同小異。どれか一種類使ったことのある人なら他のソフトも数分使えばだいたいわかる。例の絵文字(マイコン)のところでマウスのボタンをクリックすれば、使えるサブメニューが現れる。この原則は「写・画・楽」でも同じだ。最初に書いたのが右の赤ちゃんの絵。マウスの使い方に慣れれば、この程度の絵なら1、2分で書ける。カラーでお見せできないのが残念なんだけど、HC－95は中間色が実にキレイだ。それもひとつひとつのドットがすべて中間色で出る。パソコンのグラフィックで一般的な原色のドットを交互に並べて中間色(らしきもの)を表現するような小手先の技じゃないんだ。正真正銘、天下晴れての中間色だ。この2つの違いは、インスタントコーヒーとひきたてのブルマンぐらいはあるから、ぜひお店にでも行って見てきて欲しい。

次はこの赤ちゃんの絵を元にして、グラフィックソフトならではの小技にトライした。まず元の絵を約1/4に縮小して画面右下に移動させた。(つまり縮小、移動という連続技を使ってみたワケ)それが左上の画面写真の右下1/4の部分だ。それを元に移動、縮少をくり返すと9人の赤ちゃんの絵の完成となる。所要時間約1分、あっという間だ。これを応用すると、元のキャラクターを1つ作っておいて、のっぽやちびに変形したり、何十人も画面にちりばめるなんてこともカンタンだ。

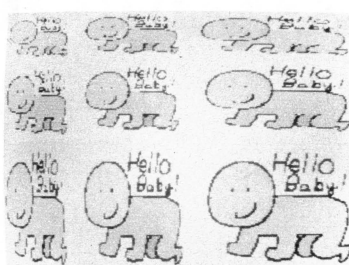
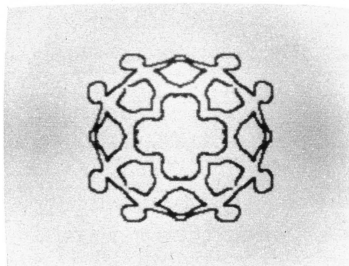
次は鉛筆やクレヨンでは絶対にできない技、「ミラー」に挑戦した。「ミラー」とうのは名前どおりの機能で、これを使うと画面に目に見えない鏡を置くことができる。

一番単純なミラーは画面の中央上下に1枚のミラーを置くもので、こうすると右半分に描いた絵が同時に細対称で左側にも描ける。モチ、左半分に書いた絵も右半分に描ける（通りぬけ自由の画面ミラーってとこかな)。

ミラーの置き方は色々あって、極めつきは、上下左右斜め方向に4枚のミ

▼「写・画・楽」とマウスを使って描いた絵。グラフィックエディターとマウスがあれば、キミのパソコンディスプレイがキャンバスに

ラーを置くやつだ。1カ所で描き始めると画面の8カ所で同時に描かれて、一瞬「ナッナンダッ！」とたじろぐ。ちょうどカレイドスコープの中で描いてるようなもんだ。この状態で思ったような絵を描くには、ちょっとした慣れが必要だ。(そのかわりメチャクチャに描いても、何となく模様っぽくなる)「こっ、こうかな？」などとひとり言いいながら描いたのが上の右下の写真だ。「手をつないで輪になっている人」を描いたつもりなんだけどわかってもらえるかな？　8人の人間のうち実際に描いたのは一人だけ、10時の方向にいるやつだ。(といっても全部同じだから意味ないか。何てったってミラーちゅうくらいだもんね。パソコン版の切り絵だね）このミラー機能「何に使えるの？」なんて質問はしないように。要は遊び心、シャレでんがなシャレ。

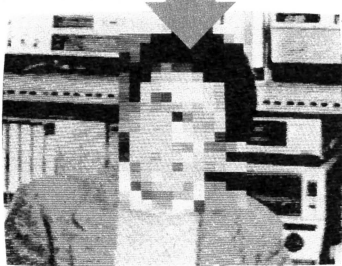
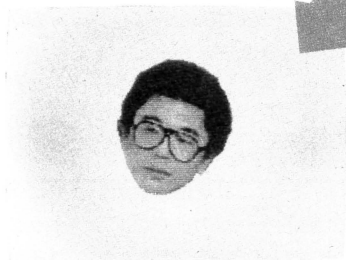
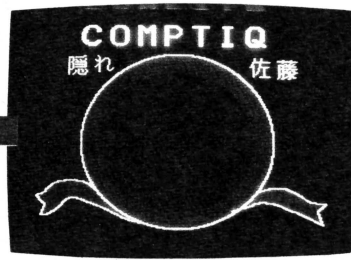
さて、この他にもグラフィックエディターにはエアブラシとか、ペイント

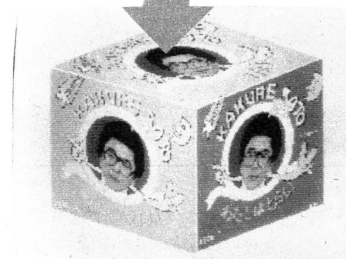
▼パソコンで絵を描く時の魅力は他では絶対できない描き方ができること。これは移動機能と縮小機能を使っての絵を描き直したもの

▼これはミラー機能を使った絵。描き方によってカレイドスコープ（万華鏡）や切り絵みたいなことができる

とか、ルーペとか色々な機能がある。でもこのへんは、どんなパソコンのグラフィックエディターにもあるフツーの機能。別に驚くにゃ値しない。しかしHC－95には、HC－95ならではの必殺技、荒技、秘技「ビデオデジタイズ」がある。これを使うとテレビやビデオの画面を一瞬のうちにグラフィックエディターに取りこめるんだ。ではその実際を本邦初公開(？)、編集長の生写真とともに紹介しよう。

94 キャサリンをかかえて逃げるには無理がある。エンジェルは、フラフラしているランスをあっさり切ってしまった。 **END**

MSXで描いてみた！

▼「隠れサトウ」の生。「情報デスクトゥディ」に出演した時のビデオからデジタイズ機能を使ってグラフィックエディターに取りこんだもの

▲画面を９分割してビデオから連続して取りこんでみた。ＨＣ－95の場合、画面を1、4、9、16の４種類に分割して取りこめる

▲これはモザイク機能の例。顔の部分をモザイク状にしてみた。モザイクの荒さは変える ことができる

▲顔以外の部分を消し、少し縮小してみた。こんな風にデジタイズで取りこんだ画像は自由に修正することができる。この辺になるともう夢中になってくる

▲グラフィックエディターで別の絵を作っておく。円や四角は、専用コマンドで簡単に描ける。文字もキーボードから入れ、拡大、修正した

◀上の２枚を合成し、気に入らない部分を修正した。グラフィックエディターの補助プログラムを使うと、２枚の絵を合成することもできる

▲きわめつきの一枚。別の補助プログラムを使って上の絵を変形してひし形にする。それを三回くり返すと、この箱が完成する

▲ひし形に変形する他に、曲線を使って変形することもできる。これはワイドスクリーンのイメージに変形したもの

まずは一番左上の写真を見てくれ。これが「隠れサトウ」で有名な佐藤編集長だ。ジャーン！（著者注：途中ですが、「隠れサトウ」の正体を見たキミの感激、興奮あるいは落胆、失望などを書いて「私は生佐藤を見た係」までお送りください。抽選で１名の方にキミの欲しいソフトをお送りします。ソフト名と機種を忘れずに書いといてね。以上インフォメーションでした）

実はこれ写真ではない。佐藤編集長がテレビ出演した時のビデオテープから「写・画・楽」に取りこんだものなのだ。そう何とこれはパソコンのディスプレイの写真なのだ。デジタイズ機能を使うとテレビやビデオから、好きな画面を一瞬のうちにグラフィックデータに変換することができる。やり方は実に簡単だ。まずマウスでデジタイズ機能を指定しておいて、ビデオを再生する。気に入った画面になったら、すかさずマウスのボタンをクリック。これで、はいできあがり。これだけ。取りこんだ画面は、そのままディスクにセーブしておいてもいいし、すぐにあれこれいじりまわすこともできる。（これを使うとゲームの画面をとりこんで、ありもしない隠れキャラを作って、その写真を編集部に送ることもできるけど、やらないでね。きっとその隠れキャラを出そうと編集部が３日も４日も徹夜しちゃうから）

あっと、もう残りが少ない。この後の部分は左の写真の解説を読んでね。それではハガキ待ってるよ！

【ズームアップデータ】

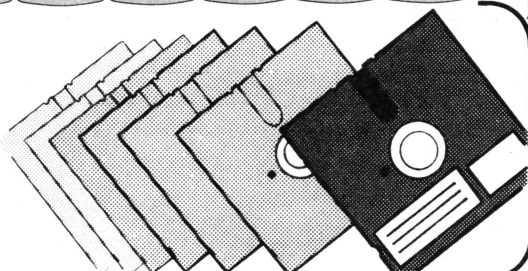
今回使用したＨＣ－95、「写・画・楽」マウス、ディスプレイの価格は以下のとおり。ディスプレイは別のものでもＯＫだ。

・ＡＶパーソナルコンピュータ
　ＨＣ－95　198,000円
・グラフィックエディター
　「写・画・楽」　12,800円
・マウス
　ＨＣ－Ａ704Ｍ　12,800円
・カラーモニター
　ＡＶ－Ｍ150　110,000円
(以上、日本ビクター製)

95 チ○ポを静めるために気がゆるんでしまい、ランスははじきとばされてしまう。そして二人は再び構えあう。58へ。

NEW PRODUCTS

PICK UP 8 ITEMS

ディスクと合体ツインファミコン

シャープからファミコン本体とディスクシステムを合体したファミコンの新機種「ツインファミコン」が発売された。価格は32,000円と、単純に両方をたしたよりは、ちょっと高い。もちろんファミコン用のカセットもディスクもすべて使える。

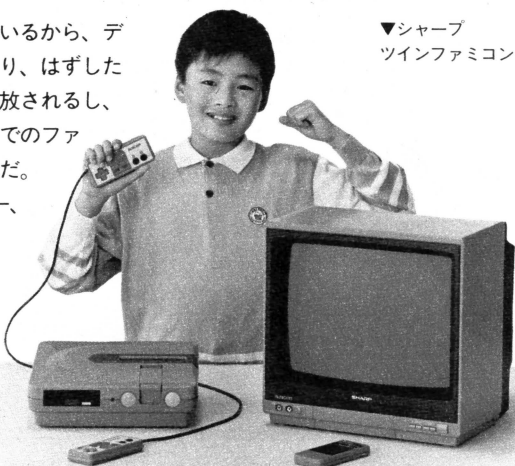
でも高いんじゃネ――なんて思うのは、ちと早いぞ。まずカセットとディスクの口が別々についているから、ディスクシステムをつけたり、はずしたりするメンドーからは解放されるし、ビデオ出力だから、今までのファミコンより画面がきれいだ。(別売でＲＦコンバーター、2,980円もある)

もうすぐやってくるファミコンネットワーク用の端子が付いてるのも見のがせない。

問い合せ／シャープ
☎(02874)3－1131

▼シャープ ツインファミコン

1メガのFD、生まれ変わったPC98U2

98シリーズの中で、どうもイマイチさえなかったU2が生まれ変わった。その名も「UV2」

名前にはじず、RAMが384キロバイト、グラフィックRAM256キロバイト、１メガバイトのフロッピー２台と、まさにＶＭ２をそのまま小さくしたようなパソコンだ。漢字ROMもJIS第１水準、第２水準を標準で持っている。これで互換性に問題のあった部分はすべて解消されたから、ソフトも充実してくると思うよ。価格は318,000円。VMより約10万円安くてＦＭ音源付き。どっちが得か、ヨーク考えてみよう。

問い合せ／日本電気
☎(03)454-1111

▼日本電気 PC−9801UV2

マルチビジョン端子付きニューX1G

シャープがＸ１シリーズの新モデルを二つ発売した。それが、このX1Gモデル10とモデル30。

モデル10は、カセットレコーダー内蔵式で69,800円。モデル30は、320キロバイトのフロッピー２台を内蔵していて118,000円。どちらも横幅22センチのミニコンポサイズ。だからミニコンポやビデオ，ビデオディスクといっしょに置いてもピタッとおさまる。

それにマルチビジョン端子が付いてるから、ゲームをしながら、その画面をビデオに録画することもカンタンだ。

面白いのはファミコンのコントローラーそっくりの「ジョイカード」が２コ付いていること。別に買う必要がないのはウレシイ。もちろん今までのＸ１のソフトは使えるよ。

問い合せ／シャープ
☎(06)621－1221

▼シャープ Ｘ１Ｇ モデル10（写真右） モデル20（写真左）

96 スティックを受けとったランスは、それを頭上でグルグル回転させながらイカクする。だが下半身が安定してないため、スティックが手からすっぽりぬけてしまった。エンジェルは飛んでいくスティックを見ながら大笑いする。しかしランスはそのスキをつき、自分のシューズを投げつける。17へ。

フロッピー内蔵のMSX2

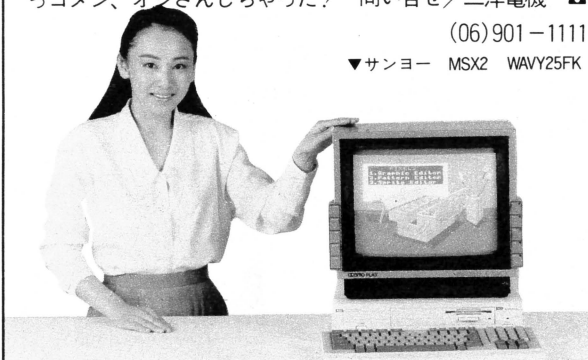
最近はMSXの主流は、すっかりMSX2に、しかもフロッピーディスク内蔵のMSX2に変わってきたね。

サンヨーが新しく出した「WAVY25FK」も1メガバイトの3.5インチマイクロフロッピーを内蔵したMSX2だ。漢字ROM、JIS第1水準を標準装備していて価格は125,000円。

話は変わるけど、パソコンってどんどん安くなるネー。わずか6年前にPC−8001が全盛の時は、RAMが16キロバイトしかなくて、トーゼンフロッピーなんかなくて、オマケにカセットレコーダーも付いてなくて168,000円したもんねネ。

フロッピーなんて高嶺の花で、持ってるだけで尊敬——あっゴメン、オジさんしちゃった！ 問い合せ／三洋電機 ☎(06)901−1111

▼サンヨー MSX2 WAVY25FK

MSX専用のソフト内蔵モデム

MSX持ってる、パソコン通信やりたい、でもRS−232C端子が付いてないからやれない——こうゆう三段論法の悩みを持っていたMSXユーザーのみなさん、オメデトウゴザイマス、ソニーからうれしいものが出ました。

その名は、MSX通信カートリッジ「HBI−300」。通信用ソフトを内蔵したモデムカートリッジでカセットのスロットにさしこめば接続完了だ。あとは、電話線につなぐだけ。もうRS232Cインターフェイスとモデムを買う必要はない。もちろん、MSX、MSX2の両方で使える、漢字ROM内蔵のやつなら漢字も表示できるよ。スピードは300ボーで価格は、24,800円。受話器を置いたままで電話をかけるオンフックダイヤルなんて芸もできるぞ。バンザーイ！

問い合せ／ソニー ☎(03)448−3311

◀ソニー MSX通信カートリッジHBI−300

水平解像度600本のAVテレビ

最近ニューメディアテレビでがんばっている日本電気から、また一台気合いの入ったやつが出た。

「C−15M320」は、ビデオ入力時の水平解像度が600本という、最高水準のキメ細やかさを誇るニューメディアテレビだ。

テレビはもちろん、ビデオ、ビデオディスク、パソコン、文字放送、キャプテンとすべてのディスプレイとして使うことができる。

15ピンのRGB端子も付いてるからPC88や、PC98U 2のアナログRGB端子からも接続できる。チルトスタンド、リモコン付きで価格は125,000円。問い合せ／日本電気ホームエレクトロニクス ☎(03)454−5111

▼日本電気 ニューメディアテレビ C−15M320

BASICポケコンとフロッピーポケコン

最後は、最新のポケコンの話題を2つ。

シャープの「PC−1246S」は、おなじみのBASICが使えるポケコンで、7,900円。今までにあったPC−1245、1250、1251、1255、1246の上位機でソフトの互換性がある。

71個のBASICコマンドが使えるから、BASICを勉強する学習機として○(マル)だ。なにせ、この値段でBASICの使えるコンピュータなんて、ちょっと見つけるの難しいもんね。

次は、ぐっと高級なポケコン、カシオの「PB−1000」、39,800円だ。

PB−1000は、BASICはもちろん、何とアセンブラまで使える。RAMファイル機能があるから本体内に複数のプログラムやデータをファイルとして保存できる。特筆もんなのが豊富な周辺装置。3.5インチマイクロフロッピー(49,800円)、32キロバイトRAMパック(15,000円)、RS−232C／セントロニクス内蔵のインターフェイスボックス(16,500円)、4色カラープロッタプリンタ(49,800円)とパソコンも顔負けだ。時計や住所録の機能も付いている。

問い合せ／シャープ ☎(07435)3−5521
カシオ計算機 ☎(03)347−4811

▲シャープ PC−1246S　▲カシオ計算機 PB−1000

97 ランスは持ち技のすべてを駆使して前戯をおこなうのだが、アドリアンはいっこうに感じる気配がない。いら立ったランスは「これでもしゃぶれ！」と巨砲をアドリアンの口にくわえさせた。しかし、アドリアンはランスのチ○ポをかみ切ってしまった。 END

ROBOT GENTLEMAN LIST
ロボット紳士録 Vol.2 Apt1

ぼくらの最も身近なロボットといえば、やっぱりＴＶのアニメ、特撮もののロボットだ。第２期ロボット紳士録では、そんなまぶたの奥にしまわれているロボットの数々を、拾い集めて整理していきたいと思う。

LOGO TITLE

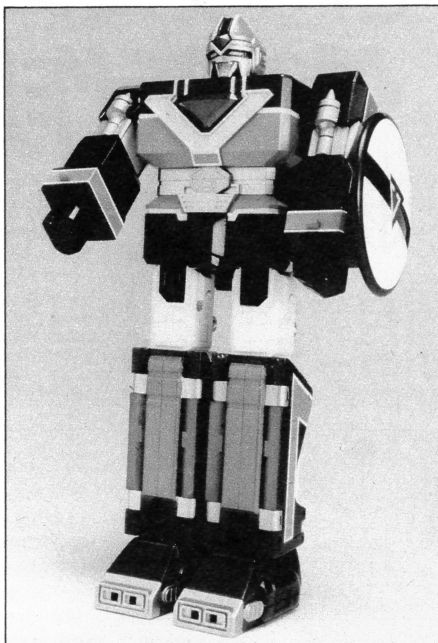
TECHNICAL COPY：Dr. TOMIZAWA　COOPERATOR：BANDAI／Miss TAKAO

BASIC					
height 身長	51.2m	designer 設計者	フラッシュ星人	TV program on air 番組放映	土曜18時〜
weight 体重	675t	operater 操縦者	フラッシュマン	broad casting st. ＴＶ局	ＴＶ朝日

distinctive feature／特徴

謎の大帝ラー・デウス率いる改造実験帝国メス。彼らは数々の星で生命改造実験を繰り返し、最強最大の獣戦士を創り上げて、全宇宙を征服しようとしていた。彼らにとって地球は生命の宝庫である。大博士リー・ケフレンは改造実験基地ラボーを地球に定着させ、遺伝子シンセサイザーによる獣戦士の創造にのりだした。

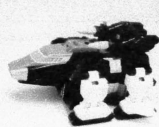
一方、はるか銀河の彼方のフラッシュ星系では、20年前、エイリアンハンターによって誘拐された５人の子供たちが苛酷な環境に耐え、たくましい若者として成長していた。彼らの名はジン、ダイ、ブン、サラ、ルー。メスの魔手が地球に伸びたことを知った彼らは、移動要塞ラウンドベースを駆って地球へ戻って来た。ブレスレットのプリズムフラッシュによってフラッシュマンに変身する彼らは、必殺武器ローリング・バルカンを手に、メスの獣戦士に立ち向かう。

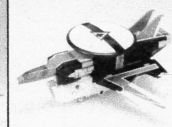
だが、大博士リー・ケフレンもまた、一度敗れた獣戦士を巨大化させ復活させるエネルギー生命体クラーゲンを生み出していた。フラッシュマン最大のピンチだ！　巨大化した獣戦士に対抗する手段は果たしてあるのだろうか？　そのとき、ラウンドベース内のモニターに戦闘母艦スターコンドルの姿が映し出された。それは、５人をメスと戦う戦士として育てたフラッシュ星人が装備していた超兵器だったのだ。レッドフラッシュの乗りこんだタンクコマンド、グリーンとイエローのジェットデルタ、ブルーとピンクのジェットシーカーはただちにスターコンドルから発進、コンピュータにインプットされた戦闘マニュアルに従ってラボー戦闘機を撃破した。残る敵は巨大獣戦士第１号ザ・ズルルクのみだ。コックピットのコンピュータ・ディスプレイが合体マニュアルを伝える。「合体、フラッシュクロス！」。地上に降り立ったスーパーロボ＝フラッシュキングは必殺技スーパーコズモフラッシュを使って、ザ・ズルルクを一刀両断、かくしてより強大な獣戦士を作って、フラッシュキングを倒さんとする改造実験帝国メスとフラッシュマンとの戦いは、その幕を切って落としたのだった。戦えフラッシュロボ、メスの邪悪な生命改造を粉砕して真の平和を取りもどすまで！

これが合体したフラッシュキングの勇姿だ！　武器はキングミサイル、キングナックル、キングビームとコズモソードである

situation／系譜

「バトルフィーバーＪ」に端を発したスーパー戦隊＋巨大ロボットの路線もこれで８作目である。したがって良い意味でも悪い意味でもすでに完成されたパターンの使い回しとなっているのだが、その中から新たに付け加えられた新機軸に注目するのも、マニアックな楽しみと言える。今回の「フラッシュマン」での最大のポイントは、２作目の「デンジマン」のダイデンジン以来、久々に巨大ロボットの名称が“△△ロボ”ではなくフラッシュキングと命名されたことだろう（だからといって別にどうということもないのだが）また、リーダー役のレッドフラッシュが搭乗するのだが、タンクコマンドであるという点も、従来のレッドは戦闘機で、戦車に乗るのは怪力・デブの役目というパターンを破っているとも言えよう。またデザイン的には、偵察機ジェットシーカーのレーダーがそのままシールドとなっているのも目新しい。

だが、「フラッシュマン」の斬新さはむしろストーリーの中に見出せるような予感が感じとれる。15話にして敵に完敗、バラバラになってしまったフラッシュキングの今後の巻き返しに期待したい。

VARIATION 1

VARIATION 2

VARIATION 3

フラッシュキングに合体する３機のメカ。左からボディになるタンクコマンド、右腕・右脚になるジェットデルタ、左腕・左脚のジェットシーカーだ

ROOT OF HERO ROBOT ————NO.1

マジンガーＺ

situation／系譜

昭和47年から放映開始された「マジンガーＺ」は日本のアニメ界の中でも数少ない、真のエポックメイキングと呼べる作品の一つである。その後数えきれないほど作られた亜流の作品から、現在のリアルタイプ派メカアニメに至る“ロボットアニメ”というジャンルを確立させた始祖としての業績は、とてもこのスペースでは書ききれるものではない。その中でも「Ｚ」の成しえた最大の功績は、マジンガーＺ及びその操縦者・兜甲児というヒーロー像を確立させたことだろう。全身武器の塊りの破壊神・マジンガーＺに、不良っぽいカッコ良さを備えた甲児が乗り込み、バイクの暴走感覚で機械獣とのロボットバトルを繰りひろげる。これによって、かつての月光仮面のおじさん的良い子の、宇宙少年的主人公像は完全に過去のものとなったのだ。マジンガーＺはえらいのである。

超合金Ｚに身を固めたマジンガーＺ！

▲空とぶ鉄拳ロケットパンチ！ 上のフラッシュキングも使う基本技です

98 「ああ、エンジェル様……。もうだめ…」ルーシアのひざがガクガクしはじめた。それを見ていたランスはもう我慢できなくなり、「俺にもやらせろ！」とエンジェルに体当たり。はずみでルーシアも倒れ、頭を打ち正気にもどる。初めはキョトンとしていたが、しだいにことの成り行きが分かり、二人は互いに剣を構える。91へ。

コンプティークのバックナンバーをご希望の方は、「コンプティーク第○号希望」と明記のうえ、角川書店宛てに①郵便振替〈東京3－195208〉または②現金書留にてお送りください。料金は、第1号・630円(送料250円込)、第2、3号各・580円(送料200円込)、第4～12号各・630円(送料250円込)、'86年1・3・4月号・各630円(送料250円込)、2・5月号・640円(送料250円込)、6・7月号・680円(送料250円込)です。

編集部が引越しました。

日々手ぜまになり、あまりの窮屈さに耐えかねた編集部は、またまた大移動を決行いたしました。新しい住所は下記のとおりです。今後ともヨロシク!!

■〒160 東京都新宿区四谷1－8－14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

ライター募集

ファミコン、パソコンのゲーム必勝法や、ゲームのレビューの書けるライターを募集します。条件は①高校生以上(大学生が最適)②東京都内、近県在住の方③ファミコン、パソコンを持っている方④経験者優遇●編集部にTELのこと。

編集後記

コンプティーク編集部はまた引っ越した。引っ越すたびにデカくなるんだぜ、部屋が。ドーダすげえだろ。「すげえ!」とすなおに思うひとはハガキのうらに「すげえ!」と書いて「すげえ」係に送りなさい。勝(マルカツ)で作った大(マント)バッジを抽選で3人に送るぜ。(辰)

今回はちょっと趣向をかえて(?)Hコミックアドベンチャーなんかをやってみました。お～ルーシア! ああ……ランス、といったぐあいに、最後までクリアしたかな? あああ、次号は何やろう?(隆)

編集部の引越にともない(?)、私めも転居いたしました。10年来住みしたしんだ杉並区を離れ練馬区へ。練馬区は緑(主に畑と呼ばれる)も多く住みやすい。練馬区在住の読者のみんな、ヨロシク!!。(貢)

達人高野です。今月はとっても不愉快な事件があった。例の週刊朝日6月20日号のコメントねつ造事件のこと。オレの言ったことをかってにかえやがって、このままじゃすまさないからな鈴木!(怒潔)

左のイラストと下のイラスト、編集長の2つの顔を見比べてほしい。ど～みても、下の顔の方がふけている。そう、これはまぎれもない事実。たまには肩をもんであげなきゃな。(英)

わが編集部はマル勝ファミコン編集部と同棲してます。おかげで1日中マルカツ、マルカツという声が編集部内を飛びかうわけで、ボクは思わず今夜もイケダでトンカツ定食! と叫ぶのです。(敏)

おたより待ってま～す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! キミの友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしいな。ヨロシク!!

●あて先／〒160 東京都新宿区四谷1－8－14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

コンプティーク
8月号
昭和61年8月1日
定価430円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2－13－3
電話 (編集部)03－359－8351 (販売部)03－238－8523(広告部)03－238－8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977－8
Printed in Japan

Chief editor 佐藤辰男 *Senior editor* 吉田隆 *Editors* 角田貢士朗 高野潔 片岡英典 久木敏行 渡辺知子 *Contributing editors* 須賀弘 穂原俊二 荒川あつ子 市島正明 菊野均 森原直樹 中濱潤子 シルバーフォックス *Writers* 庵跡功 砂土稔 山崎拓 オーガスト 山下章 黒田幸弘 湯治泉 渡部功一 矢崎治信 松本剛 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 磯部尚人 平井敬子 (有)ポチ 滝沢昇一 越谷勝治 *Designers* D/HITS(高木和雄) 沢田昭彦 佐藤敏行 梶井尚基 渡辺省三 12t012 斉藤和代 赤塚弘隆 佐藤安弘 インターフェイス 日向淑郎 *Photographer* 林久平 福家久仁子 相澤利彰 倉部和彦

99 ランスは強引に舌を入れたものの、かみ切られてしまう。 END

DRAGON GYM

ドラゴン・ジム

すっかり夏だねー。さてさて今月のドラゴンジムは、『花嫁衣裳は誰が着る』のイジメ役が好評な長山洋子ちゃんのご登場。さわやかな洋子ちゃんの話でムシ暑さなんかフッ飛ばせ!!

■のーてんきインタビュー

長山洋子

"人生"なんてもう100回考えた!?

──高校は無事卒業できたの？

「ハイ。おかげサマで。でもクセで毎朝7時頃起きちゃうんです。しかたないから、ウィッキーさんとか見てるんですけど」

──習慣ってオソロシイよね。じゃ、ついクセで勉強しちゃったりする？

「さすがにそれはありませんね。(笑) でも、英会話とか何かしら勉強したいんです」

──洋子ちゃんって勉強熱心なんだね。

「違うんです。だって頭って使わないと退化するでしょ？ バカになりそーで怖いんです」(笑)

──ナルホド、それは正しい。でも頭だけじゃなくて、体もナマるでしょ？

「そーですね。だから最近、水着の撮影とかあるとうれしくって」

──えっ、どーして？ スタイルに自信があるから？

「まさか！ 撮影のあと、泳げるのが楽しみなんです」

──水泳とか好き？

「大好き。この前、撮影のあと、真夜中にみんなで泳いでたんです。スタッフの人が5回くらい飛び込んだから、私も飛び込んだら、どっかからパンチパーマのおじさんが出てきて、『うるさいっ！』って怒られちゃったんです。私は1回しか飛び込んでないのに……」

──パンチパーマって嫌い？

「だいっ嫌いっ！ でも私の家って蒲田なんですけど、わりとそーゆー人が多いんですよね」

──じゃあ夜とかひとりで歩けないでしょ？

「そーですね。あっ、でも自転車ならへーキ」

──夜に自転車でどこ行くの？

「ファミリーマート」

──突然いなり寿しが食べたくなるの？

◀新曲『雲にのりたい』はKYON^{2}が出演してた『花嫁人形は眠らない』の主題歌だったから、知ってるよね！

「それもありますけど、ホラ、家の人がみんな寝ちゃうと何だか寂しくなっちゃうんです。でも深夜スーパー行って『こんなにいっぱい起きてる人がいるんだ』って思うとホッとするんです」

──洋子ちゃんって寂しがりやなんだ。

「すごく。それに最近、同期のコがどんどんやめてっちゃうんです。田中久美ちゃんとか、SALLYも解散しちゃうし。そーゆーのってすごく寂しい」

──身近でそーゆーコトがあると、けっこうマジメに人生とか考えちゃったりしない？

「しますね。"人生"なんて、もう100回ぐらい考えちゃいました」

IDOL・DE・GOJARU

アイドルでごじゃる!

再三言うけどドラゴンジムの基本は美少女アイドルです。基本をおろそかにすると、17対1という大差で負けちゃいますよ。精進あるのみ。ガッツでゴー!!(土橋監督)

大きくなったら何になる?

▲しあわせそうな芳恵ちゃんの笑顔。ニッコニコ

最近やけに大人っぽくなったと思ったら、突然ウェディングドレスで「花嫁になる朝」を熱唱、われわれをびっくりさせてくれた芳恵ちゃん。7月7日に「20才のスーブニール」というミニ・アルバムを発売することになりました。デビュー7周年、7曲入り、7日発売とスリーセブンで大フィーバー。でもスーブニールってなんなんだろ。

柏原芳恵

地味だけど歌唱力一番!

♪とっつっぜーんだけどたーいーがっくします♪の「教室」でデビューした美穂ちゃんも、もう2年目に突入なんだよね。かわいいルックスとどえらい歌唱力のわりには地味めの活躍だったけど、今年のミホはひと味違うぞ。(なれなれしい)新曲「赤い涙」は♪大人になんかわからなくてもいい♪なんて、ゾクゾクするほど思春期しててかっこいいんだから。

森川美穂

▲思春期の女のコってむずかしーのよね

とんねるずに続け!

真璃子

▲なにはともあれ各方面から期待の声。とにかく頑張ってよね、真璃子!

一時期とんねるずがいろんなテレビ番組で「マリコをよろしく」と連呼してたのを覚えておいでだろうか。同じ事務所(A to Z)なので、新人である真璃子がバカ売れしてくれれば、自分たちの仕事も少しは楽になるだろうという、温かい心から出た発言である。そのかいあってか、デビュー曲はスマッシュヒット。ついに第2弾「恋、みーつけた」というご陽気タイトルの新曲が発売なったのである。ちなみに真璃子ととんねるずのレコードを一緒に買うと、プレゼントをくれるらしい。今すぐレコード屋へ走ってブツを確かめよう!

お嬢さま、熱烈デビュー

▲デビュー曲は「あなたしか見えない」。普通が魅力!

中村晴美

「ヤングジャンプ」のアイドル発掘コーナーで優勝したのがこの人、中村晴美さん。名前も平凡だけど、その他のプロフィールも驚くほど普通のお嬢さまで、あまりの普通さにかえって非凡なものを感じたりしてしまう。出身は横浜、趣味はピアノに手芸、好きな言葉が友情、色はピンク。ねっ、どこから見ても異常なほど普通。大物になるかもよ、この人。

NEW こんだけ! DISK

毎月30枚ぐらい出るアイドルレコードの中からよりすぐってお届けするこの3枚。史上最低のこれっぽっちレビュー

Dance Beatは夜明けまで・洋子

いやはや最近洋子ちゃんはきれいになったな♥「早春物語」での演技もいいし、新曲もバリバリでヒットはまちがいなし!でも「早春物語」の柏木由紀子の演技ってどう考えても古いよな。瞳をウルウルうるませちゃってさ。今の流行じゃないよね、関係ないけど。

▲ごきげんノリノリのビート。声がしっかりしてるので聴きやすい

出たっ、演歌の女王・城之内!!

▲テレビでユカタを着て「あじさい橋」を歌うのが律義でかわいい

おニャン子の何番めのデビューかはもう忘れたが、城之内の曲は演歌だよ演歌! 歌はさすがに三味線と民謡が得意だというだけあってうまいが、曲調がなんかにそっくりなんだよな。昔あったやつで……。えーと何だったっけな、ううっ思い出せない、ギャオオッ!!

ふ・わ・ふ・ら・うしろ指だぞ

「バーローッ!こんなもんアルバムにしてどーすんだよっ!!」と思って聴くと意外とシブめでいい曲が多いんだ、おニャン子のアルバムって。とくにこのうしろ指の「ふ・わ・ふ・ら」は、陣内孝則も曲をつくってたりして、なかなか凝っていてよい。聴けよ!

▲麻巳ちゃんとゆうゆはおニャンコの鏡!! じつは私も大大ファンです

物知りお姉さん新曲発表

先頃19才のバースデーをむかえた淳美ちゃんは、現在「まんがなるほど物語」の何代目かのお姉さん。ポチャッとしたやさしそーなホッペはほとんど共演のヌイグルミと同化しているというウワサもあるが、そこがまた前の松居直美さんと違って淳美ちゃんのいいとこなんだぜ。ところであの番組、何年続いてるのかな。

▶テレビも見てねっ！　新曲も聴けるんだから！

倉沢淳美

橋幸夫の秘蔵っ子登場

▲パワフルポップスを歌う、私が千鶴です。よろしく

井上千鶴

「若草もえる季節　益々ご盛栄のこととと心からお慶び申し上げます」という文面で始まるあいさつ状がドラゴンジムに届きました。差出人は大歌手、橋幸夫さん。読む手がブルブル震えましたが、どうやら秘蔵っ子である井上千鶴ちゃんのデビューをよろしく、ということのようでした。そういうわけなので「抱きしめてBoy」の千鶴をよろしく。たのんだぞっ!!

妻になってもやっぱしアイドル

人妻になろうが母親になろうがアイドルNo.1はなんつったって聖子。アルバム「Supreme」も予約だけでトップに輝き人気の高さは相変わらずだそーだ。内容は夫との生活をホーフツさせるものが多く、「もう一生やってなさい！」とつい叫んでしまうのだ。子どもの名前はやっぱしセイキちゃんにしてほしいなっと。

▲うふん、もーすぐ私おかーさんだもんね♥

松田聖子

所さんだーいすき！

▲キンヤさーん見てる？　めぐみよ、めぐみ

渡辺めぐみ

20世紀の生んだお調子モノ、天才所さんが、美少女めぐみに曲をプレゼント!! うっそー！　と思う人も多いだろう。なにしろ所さんといやあ、♪働きなさいの忠告もマルタだから聞こえない♪などの名曲を生んだ人である。その所とめぐみがどこでどうつながるのか……。でもじつは所さんは彼女の大ファンで、プレゼントした「フライデー」もなかなかリキの入った曲。でもめぐみが所を尊敬してるというのは困る。考え直しなさい。

パンクにイメチェン!?

正統派アイドルの岡本舞子ちゃんがなんとロンドンでレコーディング。ファンの間では「パンク路線に変更するのかもしれない」とゆう根も葉もないバカバカしいウワサが流れたりしたが、当の舞子ちゃんはトーゼン涼しい顔で一笑にふす。「えっ！　まさか、私はこれまでどおり女のコの揺れ動く心をポップスで表現していきます」だって。われながらくだらない質問をしたもんだと思ったが、くだらねーウワサ流すなよなっ!!

▲か、かわいんだー。舞子ちゃんて。チュッ

岡本舞子

近ごろの若いアイドル　第6回　梶本学

美奈子「ノド自慢」する!?

こんにちは。ごぶさたしてましたのカジモトです。「コンプティーク」の連載がなくなってからというもの、悲しくて毎晩、枕を涙で濡らしていたわけではないのだが、私もすっかり齢をとってしまい、つい、「近ごろの若いもんは、ブツブツ…」などと、年寄りのオコゴトしてしまう今日このごろですが、みなさま、いかがおすごしのことでしょう。

そんなわけで、今回から、「近ごろの若いアイドル」について、ちょっくら御意見番をやってしまおうと思いたったのであります。

さて、まずは、本田美奈子だ。

デビューしたころの彼女は、ちょっとモデルっぽいカワイさがあって、"妹イメージ"をもつ、いかにもボンド（所属事務所）のアイドルという印象でした。そのわりには、なんかいわゆる歌唱力がありすぎるんじゃないかなあとも思いましたが、別に歌手なんだから、歌唱力があるのは悪いことじゃないと自分を納得させていました。

しかし、私はまちがっていた。その歌唱力が裏目に出ているような気がするのだ。「私は、アイドルじゃなくて、アーティストになりたい」と言っているではないか。いったい、どこまで本気なのかわからないが、なにかカン違いをしていると思う。彼女の言うアーティストってのは、どうやらマドンナみたいなものらしいが、そりゃマドンナはそれなりに齢をとってて色気もまあまあるからいいよ。でも、美奈子は色気がないじゃない。よく、「ちびっ子ノド自慢」みたいな番組に、八代亜紀が着るような衣裳をつけて演歌を歌いあげる子供が出てくるけど、あのノリに近いものを感じる。子供の場合は、ステージ・ママ気分の母親がバックにいるわけですが、美奈子のバックには誰がいるのだろう。（秋元先生かな？）とにかく、ヘソ出しルックで歌われても、私は何もそそられない。頭をひっぱたいて、「早く家帰って、メシを食っちゃいなさい！」とお父さんの気分で言いたくなるだけである。

イラスト／中野豪

だよ〜ん、なんてアニメくんておちゃめだったのね、なんてことは言わないように。深いイミはありませんので。

LIVE MOVIE

ラピュタでみんな遊ぼうね!!

夏休みに東映系で公開されるアニメ映画『天空の城ラピュタ』のイメージ・ソング「もしも空を飛べたら」を歌ってるのが、小幡洋子ちゃんだ。ひたむきながんばり度で、アニメ・ファンにはおなじみ。彼女の1stコンサートが5/13芝・郵便貯金ホールであったんでその報告ね。

うわさどうり、過剰にがんばってくれるんだ、ＹＯＫＯ。「みんなで遊ぼうね!! 遊ぼうね」と何度も観客と自分を元気づけようとするセリフが印象的だったね。"17歳のポップ・ロックアーティスト"ってコピーもまんざらウソじゃない。自作曲はノリノリのロックンロールだし、ゲストのＢＲＯＮＸ横関敦のヘビメタ・ギターとの息もピッタリ合ってたしね。「みんな自殺しないように…がんばろうね、がんばるからね」とみんな真剣になってたライブでした。

▲科学と化学が交錯する未来の中世的ギルド世界!

▶がんばってる証拠にアンコールでは水をかぶったＹＯＣＯ

▲このライブの模様はレコード・ビデオにもなる予定（徳間ジャパン）

撮影／林久平

VIDEO

新感覚ヒロイック・ファンタジー

夢枕獏&天野喜孝原作の『アモン・サーガ』が、最初の予定より４ヵ月近く遅れて、ついにアニメになった。「ザ・モーションコミック」（徳間書店）に連載された原作とくらべて、大きく変わったのは、とくに後半部のストーリーがふくらんでいる点。キャラクターのほうは、天野喜孝が監修して、デリケートな感性をうまく映像化している。甲羅（こうら）のうえがそのまま都市になっている巨大な亀や、草原海グランモールなどの描写には、制作の遅れの原因となるほど時間をかけたそうだ。監督は大賀俊二。70分　東映　12000円

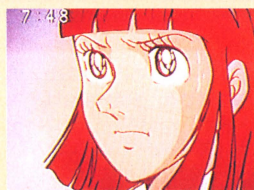
▲竜猿、樹狼、蛇口魚など奇想天外なキャラも登場

VIDEO

世紀末、ジャックはよみがえる

◀キャラ設定は「蒼き流星レイズナー」の谷口守泰

永井豪ファンおまちかねの、『バイオレンスジャック』の登場だ。製作は、いまノリまくっている創映新社。『ジャック』といえば、永井豪のライフワーク的作品だけど、今回は"番外編"的に設定を大幅に変えてある。アニメだけのキャラも数多く出てくるし、創映新社お得意のエロチックなシーンもそつなく生かされていてうれしい。でも、なんといってもすごいのは、主人公バイオレンスジャックが発散する強烈な存在感だ。荒ぶる神としての迫力が、映像から伝ってくる。監修&絵コンテ・奥田誠治、演出・上條修。40分　創映新社　10800円

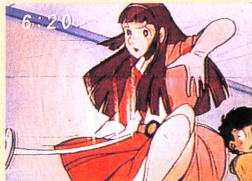
●新連載●　2次元界のキラキラ♥ギャルズ　文・富沢雅彦

第１回
弓（ゆみ）さやか（マジンガーＺ）

偉大なるマジンガーＺの功績!!

かつてブラウン管を飾ったアニメ美少女たちを、やらしい場面と一緒に紹介しちゃおうというのがこのコーナー。第１回は当然のごとくして、ロボットアニメヒロインのルーツともいえる「マジンガーＺ」のさやかさんをとりあげてみました。

「マジンガーＺ」がアニメ界にもたらした影響ははかり知れない。その最大のポイントは、従来の優等生型ではない不良っぽい行動力をそなえた主人公像を生み出し、そしてマスコット、足手まとい役だったヒロインを対等のパートナーとして確立させたことだろう。さて、右上の写真は劇場版「マジンガーＺ対暗黒大将軍」からの、ラジカセの音楽に合わせて甲児たちと踊るさやかをローアングルから描いたもの（その前にはシャワーシーンもあります♥）。このダンスとカットバックして、全世界の主要都市を襲撃する戦闘獣軍団の出現が描かれる。ここで注目すべきなのは、この場面のさやかが明らかにセクシーな女性として演出されていること。ＴＶシリーズではこの手のシーンはほとんどコミカルな日常描写の一環として処理されている——その典型がシリーズ中のベスト３に入る傑作「甲児ピンチ! さやかマジンガー出動!」だろう——のに対して、この劇場版ではかなりリアルな青春的雰囲気をかもしだしていると言える。いつものケンカ相手のジャジャ馬娘ではなく、恋人に近い存在のさやかであればこそ、甲児が彼女に別れを告げ、傷ついた体で最後の戦いに出るクライマックスが生きているわけで。地の底から甦った戦闘獣軍団のタナトスに対する性＝生の部分を象徴しているとでも申しましょうか——なんつってただたんにパンチラがスキなだけというフシもあるんですけどネ。

右下の写真はＴＶの「突撃!! パラシュート奇襲部隊」からのひとコマ。この回には他にも数カットパンチラがあるのでマニア必見よ。あー、いずれさやかさんのpartⅡもやりたいなっ、と言いつつ、ではまた来月。

▲ルンルンさやかちゃんが躍るとこ。チラチラがセクシー

▲ほんの一瞬なのでよほど気をつけてみてないとね

DRAGON GYM

VIDEO このコになら毎晩電話したい♡

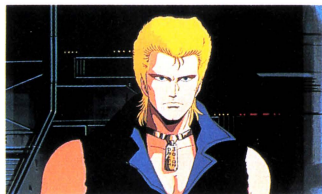
ネットワークの新レーベルC.MOONは、高校生を中心とした青年層をターゲットにした作品をリリースしていく方針だ。この『コールミートゥナイト』はC.MOONのアニメ第1弾。…となるはずだったけど、めいっぱいじっくり作品をつくることで有名な？AICが制作で、予定より遅れ、『傷追い人』につづく第2弾として発売される。

昼は内気な女子高生、夜はフーゾク産業最先端の"テレクラ"の経営者に早変わりするヒロイン、かわいいコを見て興奮すると、おぞましい化け物に変身する男のコがくりひろげるコメディ感覚のホラーが新鮮だ。

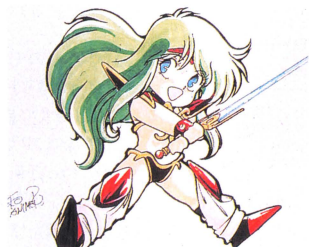
▲キャラデザイン・高橋久美子 30分 9500円

VIDEO 硬派アクションここにきわまる

M.D.とは、Most Dangerous（最も危険な）の略。ひとりで、1軍にも匹敵する強大な戦闘能力をもったガイストが、全編、カゲキなほどの戦いをくり返す。発想としては、アニメ版『ランボー』といったところ。よぶんなものをとりはらって、ひたすら戦闘シーンのだいごみを追求している点が、好感がもてる。（ただし、バキバキの美女の誘惑をガイストが無視したのは残念だったけど）。

スプラッター度もかなり高い。ガイストの行くところ、まず血の雨が降ると予想はしていても、ドギモを抜かれるシーンの連続だ。『装鬼兵M.D.ガイスト』 45分 日本コロムビア 9800円

▲監督・池田はやと、主題歌・影山ヒロノブ

VIDEO 夢のことなら麗夢におまかせっ

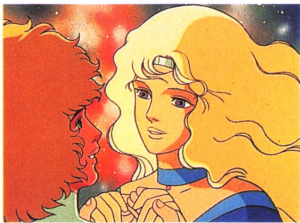
あっけらかんとしすぎて、かえってアブナい魅力いっぱいの麗夢ちゃんの、ひさびさの登場だ。キャラの人気におぼれない、ヒネリをきかせたストーリー構成は、前作以上。他人の夢の中に入っていって、夢魔たちと戦う麗夢の役柄を考えると、このシリーズは、作家のいろんなアイデアをぶちこめる実験場でもある。今回は、"少女たちの連続自殺事件"を夢魔と結びつけてサイキックに描いている。原作&総監修・奥田誠治、キャラデザイン・毛利和昭。『ドリームハンター麗夢2』。60分 キング 12800円

▲©サン・エンタープライズ、永久機関

VIDEO 異色SF、ついにアニメ化！

▲90分 東宝 12000円 7月下旬に劇場公開

金属的な硬質の感覚と、ぐにゃぐにゃした軟体動物的感覚が紙一重で存在してるのが、板橋しゅうほうの世界だ。いかにもアニメ化はむずかしそうだけど、アニメ『アイ・シティ』は、板橋マンガの魅力を生かすことができた。ただし、キャラは一般向けというか、売れセンをねらって大幅にイメージチェンジしている。ヒロイン、アイ役の声&主題歌は、17歳の新人、上田由紀クン。11500人の中から選ばれた彼女、この主題歌で東芝EMIからもうすぐデビューするから、注目してようね。

VIDEO 仏国でヒットした日本製アニメ

フランス側からストーリー、舞台設定のアウトラインが提出されて、日本側スタッフが中心になって制作した多国籍アニメ。フランスで、'84年に月〜金曜の5分ワク（土曜に総集編）で12週にわたってT.V放映された。日本でいえば、NHKの人形劇シリーズみたいなもの。設定はSFだけど、ギリシア神話をモチーフにした物語は、かなり骨組みがしっかりしている。放送時間のワクがさいわいして、約5分おきにかならず手に汗にぎるシーンが現れるのも、逆に安心して見ていられる。第1〜4話のチーフ・ディレクターを担当していた長浜忠夫は、このアニメが遺作になった。『ユリシーズ31』全3巻（各4話収録） 97分 キング 12800円

▲©TMS/DiC 声優陣は島本須美ほか

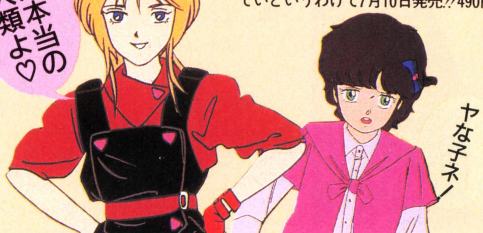
VHD 人気アニメ続編なる

前作で美樹本晴彦や平野俊弘など若手人気アニメーターを起用し、なかなかの出来だったメガゾーン23の続編がVHDディスクでも出た。今回は新たに「カムイの剣」「レンズマン」などの実力派、梅崎泰臣がキャラクター・デザイナーとして参加。さてさて、どんなふうに変わったかが見どころといえそう。

内容は、主人公・矢作省吾が前作で敗北をきしてしまったB.Dに再挑戦するというもの。（声優は新たに矢尾一樹が担当）

またもうひとつの見せ場であるメカ群はさらに数を増して充実したようだ。『メガゾーン23パートIIノ秘密く・だ・さ・い』（日本ビクター） 7800円

▲VHDはアニメビジョンも注目ね。

アイドル、アニメにこだわらず、コンプティーク読者様のおめがねにかなう情報を扱うのがこのコーナーでごぜぇます。じゃけんにしないでごひいきしてくだせぇ、御代官サマ。

EVENT&MOVIE

これは近未来のプロレスだっ!!

▲シブガキ隊のフックン!? アイドルしてる毛利名人

▲フランキー堺だす!? 気のいい兄キ、高橋名人

撮影/天児秀司

「撃突！ 大決戦」のコピーに恥じないのが、高橋名人VS毛利名人の『GAME KING』決定戦だ。右ページで紹介するアニメに併映されて、夏休み公開となる。対決第1回が、6月8日、青山こどもの城・円形劇場で行われたので、その報告をしよう。

暗いコロシアムにドラマチックなシンセ音とライトがぴんぴんとぴかってショーが開幕。中心に写真のようなスターシップが置かれ、背中合わせの2つのボックスには、ファミコンとモニターが設置されている。熱戦の模様は、スターシップのまわりに並べられたモニターに、顔の表情とともに写し出されて、みんなにわかるようになってるわけだ。

さてさて「おはスタ」の志賀ちゃんの司会と両応援団のコールによって、さっそうと登場した名人がた。"神様"の余裕で笑みをたやさぬ高橋名人。デザイナーズ・ブランド風の衣裳もばっちしキマッタ"貴公子"毛利名人は、ダンディなオモモチちながらも、いくぶん緊張ぎみだ。審査員の1人で去年のファミコン・キャラバンの優勝者、梅崎君のコメント「先のことはわからない」が、妙に受けたりしていた。

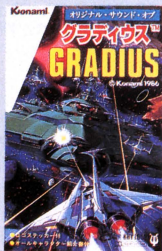
まずはウォーミング・アップのデモ。同タイム内での連射の数は、いくぶん高橋名人が上まわったが、ここでのアプローチの相違で"力の高橋""技の毛利"とは、なるほどいえそうだ。本番は①1〜4面、②5面〜8面、③5分間のタイムトライアル、の3回戦。後日、さらにこれを2クールやって、それが映画に編集されるわけだ。はたして、最初の3回戦の結果は……？

うーん、高橋苦戦とだけ記しておこう。映画を見てのお楽しみってとこだね。でも、これが未来においてプロレス級のエンタテインメントになるという予感ヒシヒシの、興奮ものだったぞ。

混戦！再びマリオ1位!!

おやおや再びマリオが浮上してきました。マリオIIの前評判がやはり名作は強しということなのか、その他もかり混戦模様で6位以下というのは、あまり差がありません。しかし9〜10位あたりを常にうろちょろしているテグザーの不気味人気にはなにか怨念じみたものを感じさせますね。あと、マッピーの安定した人気も特筆に等する。

今月の"お言葉"は、針生健志君（宮城県）より。「やっぱりゼル伝はいいよ。初めて聞いたときなんかはもう感動。言うことなし。影伝はゲーセン版のがイメージに残っててね。ツインビーはなんていってもパワーUPした時の音。村雨は無敵の時がサイコーね」なるほどよーく聞きこんでいらっしゃる。FCMに一家言ある人のおたより待ってます。

◀『オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス』アポロン 1000円

FCM BEST10

今回	前回	タイトル	点数
1	↑2	スーパー・マリオ	49
2	↓1	グラディウス	32
3	①—	ハイドライド	28
4	—4	ツインビー	26
5	↓2	ゼルダの伝説	25
6	↓4	影の伝説	18
7	↑—	マッピー	17
7	—8	謎の村雨城	17
9	—9	ゲゲゲの鬼太朗	15
9	↑次	テクザー	15
次	10	グーニーズ	14

気になるあのコをチェック!!

バンダイのＴＶ—ＣＦ「乙女チェック」に出てるかわいいコをチェックしてるＢＯＹも多いと思う。彼女の名は金子美香ちゃん。Ｓ44年３月３日生まれの17歳で、実は目下ライブハウスでじわじわと評判を呼んでいる実力派のシンガーなのだ。下の写真は、５月のライブの模様。アイドルっぽいけど、なかなか聴かせる歌を歌うんだ、美香。彼女の音楽プロデューサーとして全面的にバックアップしているのが、ムーンライダースの才人、かしぶち哲朗だってとこからも、ちょっと違うなってとこ、わかるでしょ。秋にはレコード・デビューが予定されてるから、今のうちにつばつけといた方がいいぞ。

金子美香

▲８月にはフジＴＶ系「桃尻娘」にも出演するよ

撮影/小林ばく

MOVIE

スタ・ソルの秘密を探れ！

RUNNING BOY スター・ソルジャーの秘密

◀スター・ソルジャーの現実世界で実体験！ なにやらスゴイ!!

仮死状態で生まれた高橋名人は、持ち前の根性でヘソの緒を食いちぎった、なんて話があふれてる「コロコロ」誌のおもしろさはそうとうなもの!! その中の「ファミコン少年団」のノリで楽しめそうなのがこの映画だ。（7月20日東宝系早朝公開）テーマは"究極のシューティングゲーム・スターソルジャー"を媒介にした"友情"である。高橋名人やプログラマー野本氏などHUSON(!?)おなじみのメンツも登場、「伝説巨人イデオン」の湖川友謙のメカ群などで、うまく見せてくれると思うよ。

▶「1日1時間しかやっちゃだめだよ」

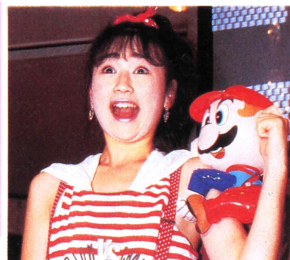
EVENT&MOVIE

ピンキーなまみちゃんマリオにぞっこん!!

山瀬まみ

「マリオ2」の興奮さめやらぬ編集部だが、そのマリオがアニメ映画になるという話題。（7月20日松竹富士系公開。タイトルは『スーパーマリオブラザーズ　ピーチ姫救出作戦』60分）その発表会でおちゃめをふりまいていたのが、ピーチ姫の声を出す山瀬まみちゃんだ。「声優体験は小学生の頃、給食委員をやって"食べ残し放送"をやって以来」というから、たいしたもの(!?)。いちばん短いセリフやってみて？　の質問に「えっ!!」だもん。たいしたもんだよね。アニメの内容は、ポパイみたいな愛と冒険のアドベンチャー・ストーリーだ。併映は『スーパーマリオブラザーズII攻略法』。(20分)

▲クッパ大王の声は和田アキ子が出すぜ

▲ピーチ姫って「タイムボカン」のドロンジョだと思う

◀左の名前はまみちゃん直筆。消防庁のポスターに載ってたもの。かわいい

撮影／林久平

VIDEO

みんなが高橋名人になれ!!

ビデオでコマ送りしてみると、どっかに隠しメッセージが入ってる（「ボンバー～」のシークレットコードとか）「高橋名人のファミコン別攻略法」、キミはいくつ見つけたかな？　東宝のファミコンビデオ第1弾は、いよいよスターソルジャーの必勝法。これを見ると名人が手とり足とり教えてくれるわけで、まず合体要塞ラザロが倒せるようになる。でもなにもビデオでなくっても「マル勝」があるじゃん、とも思うのだが、ビデオには名人対師範代（桜田君）、高橋名人NG集、ワープ法なんかが入ってるわけ。リッチなキミは見よう。

▲『スター～ビデオ必勝法』(30分) 東宝 4,800円

全日本オナペットTOP40会長　吊端撃彦の「オナニー放談」

なにごとも真理探求が重要である！

▲秋元ともみ　ビデオは「卒業します」(30分) 宇宙企画で見れたりします

うりゃうりゃうりゃっ!! 今月からなんの意味もなく突発的に始まったのが、オナニー名人吊端撃彦（つまり私）の「オナニー放談」なのだ。最近の若者はオナニーよりセックスを重視しがちだが、想像力、右手の握力を養うということでオナニーのほうがすぐれていると吊端は思う。「オナニーを恥じる者は大成せず」「オナニーを恥じる者はオナニーに泣く」この言葉を君たち若者にあいさつがわりに贈りつつ、今月のオナペット評論を始めたいと思う。

まず1位、パンパカパーンのビデオギャル秋元ともみちゃんだあぁっ!! 「コンプティーク」7月号のギャルっぽくらぶにも登場しているので、読者のみんなもすでに御存じのことと思われる。清純そうな表情のわりに発育したバスト、まだ18歳という若さ……どこをとってもピカイチオナペット。ビデオ「卒業します」では、ハードなシーンもたっぷり見せてくれるぞ。これから先が楽しみな女のコである（でも不良なんだぜ。ヒヒ）。

第5位は上品そうな顔がたまらない麻生澪。あのポッテリしたくちびるを見ると、思わずイチモツ（古い！）を押しつけたい気分にさせられる。ウリウリ。出演ビデオは「秘蜜のしたたり」とゆーもの。ああっ!! いやらしい!!

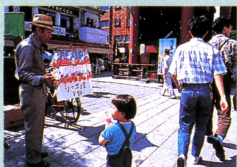
アダルトビデオ界の衣笠ともいうべき存在感を誇るのが10位の愛川深雪。どっちかっつーとロリータっぽいが、ふと見せる大人っぽいしぐさがあれこれ想像をかきたてる。みんなも明るいばかりでなく、そのウラにある人生のわび・さびをわかるようにならなきゃダメだよ。吊端の親心……。

その他10位以下には恵理、美奈子もがんばっている。みんなも負けずにオナニーしたまえ。

ここで終わろうとしたらなぜか字数が余ってしまったので、オナニーの正しいやり方について書いてみよう。小道具などは、やはり邪道である。右手（もしくは左手）でただひたすらこすりまくれ！　若者なら白いコナが出るまで頑張ろう。ではまた来週。さらばっっ!!

TOP 10 GAL (inVideo)		
1	秋元ともみ	(1866pts)
2	阿川いずみ	(1521pts)
3	森田水絵	(1000pts)
4	永井陽子	(850pts)
5	麻生澪	(844pts)
6	舵川まり子	(801pts)
7	菊池エリ	(800pts)
8	早見瞳	(727pts)
9	石田綾	(405pts)
10	愛川深雪	(239pts)

◀愛川深雪「ドキュメント 愛に墜ちて」(30分) 宇宙企画なんかに出てたりする

ヒミツ探索シリーズ
露店オジサンを探れ!!

▲しゃぼん玉を眺める幼児の視線は、いまも昔も変わらない?

ここは浅草雷門。1年中、縁日のにぎわいがあるところだ。このあたりに『こちら葛飾区亀有公園前派出所』に出てきそうな、ユニークなオモチャ売りのおじさんたちがいるらしい。

まず、入口のところに立っているのは、プカプカとしゃぼん玉を吹いているおじさん。商売とはいえ、ほんとに楽しそうに吹いてるとこがミソだ。「しゃぼん玉なんて、大昔からあるわけだよ。いまさらなくなりっこないね」とおじさんズバッとひと言。宙に舞うしゃぼん玉に導かれるように隊員たちは進む。おや? あれは…どこからか笛の音が聞こえてくるゾ。『ゼル伝』の笛でもない、はて? と見れば、おじいさんの吹いている水笛だった。ここでいきなり、おじいさんの回想。「子供の時からこういう露店が好きでね、よく手伝いなんかしてるうちに、14歳の時、この道に入っちゃった。勉強はキライだったし、オヤジは銀行の支店長で家はきびしかったし、とにかくこの商売がやめられなくてねェ」この人、島不二男さん(61)は、かつてはタンカ切りの名人で、昔の東映映画などに現実そのままの役で出演したこともあるそうだ。「石原裕次郎にもタンカの切りかたを指導したよ」うーむ、こういう人が、今では静かに商売してるのってそれだけで迫力がある。

◀合成ゴム製の怪獣たちがビン詰めされている

▲キセル売りのおじさん。この人はめったに口をきかず、風格があった

▲水笛以外に、すいすい水の上を走るしょうのう船ってのも売っている

ガラスを切り続けて60年。隊員たちが最後に見つけたのはおん年75歳の南出(みなみで)老人である。十徳ナイフという万能ナイフを自在にあやつり、その間、変幻自在の語り口でお客をひきつける技術は、ただものではないと見た。「人間、手を使うのが基本」そんなセリフも南出老人が口にすると、説得力が違う。やがて帰りじたくをする老人の姿は、遊び疲れた子供に似ていた。

◀厚さ5㎜もあるガラス。失敗した時のフォローも名人芸的だ。

▲「どんなもんだい、ホレ、この通り」と切ったガラスを見せる老人。

◀この人が島さん。「昭和の命」という映画にも出演

撮影/蒲生晴夫

VIDEO ホラー・スプラッター通信

ダリオ・アルジェントでドッキンコ!!

▲『シャドー』(101分)日本コロンビア 14800円

古くは「サスペリア」、最近では「フェノメナ」(ジェニファー・コネリーちゃんが出るやつね)で、その美しい女性に対する"殺しと残虐の美学"は、切れ味の鋭いナイフのような味があるね。そのイタリアン・ホラーの第一人者、アルジェントの代表作が、続々とビデオ化された。まとめてみると、ほんとヒッチ・コックに通じる殺しの様式美があって、しびれるよ。

▲『わたしは目撃者』(115分)日本コロンビア 14800円

泉谷、プッツン!!

今やたけしよりもたけしらしい脳天奇天烈暴力男・泉谷しげるの、これは自からカルト・バイオレンス・カラーズと銘打ったビデオ。ブレードランナー+石井聡亙+スプラッター映画と思えばよろしい。過剰な映像が、まさに暴力的に網膜をおそう。清志郎がきちがい博士の役で出てくるよ。このとんでもないオジサンの仕事は、これからも要注意! 次回は化け猫ムービーだってよ。

▲レプリカント役が夏木マリだったりする

▲『デスパウダー』(58分)HRS FUNAI 8800円

ミニカー・マニアになる法 その8

テスタロッサ庵跡

マニアよ、けっして振り返るな!!

コレクション台数=コレクターのマニア度、ってならないのがミニカーのオクの深さだ。マニアのマニア度は、どれだけミニカーへの思い入れがあるかで決まる。"雨ニモマケズ"、風ニモマケズ、東ニ絶版車アレバ行ッテ買イ求メ、西ニ専門店オープンスレバ行ッテ偵察シ、南ニ特注品アレバ…"なーんて、これくらいのエネルギーがあってはじめて一流といえるのである。フハハハ。で、そうやってコツコツ集めたミニカーが、突然、たんなる亜鉛合金のカタマリにしか見えなくなる時がある。それはマニアにとって恐怖の瞬間だ。「これがなんの役に立つ!!」というギモンがわき、マニアは試練の場に立たされるのだ。これを乗り切れば、マニア度にみがきがかかる。そうでない場合は、情熱はあとかたもなく消え、100年の恋も一気にさめてしまうことになりかねない。集めるプロセスの中に楽しみはあるのだ。

◀限定品で数が少ないものほどマニア心をかきたてる。特注トミカもそのひとつだ。

●名古屋でミニカー・ブームが再燃してるというウワサをきいた。名古屋に住んでいるキミ、ゼヒ情報を送ってくれ!

ABSTRACT
前号までのあらすじ

神殿へ送り込まれた。そのセラスたちを迎えて、神殿では調問会が開かれたが、彼らは剣をもって入り、そこを流血と阿鼻叫喚で満たした。セラスがホーバンに斬りかかろうとしたとき正気に戻っていたライは、その機先を制してホーバンに襲いかかり、殺害したふりをしてこの魔術を打ち破った。しかし、それは、神官の誤解を招いたので、ライは、神官兵士に追われ、逃げだすはめとなった。しかし、その闘いのさなか、神殿の地下で一人の囚われの女性に出会っていたのだ。

それは、異世界でライの夢に現れ、助けを求めた女魔道士シオーンだった。彼女に招霊されてこの世界に来たわけではなかったが、そこに重要なヒントが感じられた。レイダルの企ては退けたが、未曾有の災厄を重く見た神官コルビシュは、その魔道士に対抗するため、未知の力を秘めた魔術を試み、奇怪な卵一つを残して破壊死したのだった。

CHARACTERS

ライ 2061年、地球に生まれ、海上都市に住んでいた好奇心旺盛な14才の少年。

スタン ライとは、寄宿制中学校では同室の仲で、絶妙のコンビを組んでいた悪友。

テレス 謎のヴァグランツの少女。これまた謎の"賢者の道"なるものをさがしている。

シオーン ライの夢のなかに現われ、ライに助けを求めた謎の女性。

ゲラン卿 レイダル辺境伯の甥で、ギナツ家の血筋らしく野心的な壮年のスタイリスト。

獣師 レイダル伯に仕える魔道師にその腕を見こまれ、引き抜かれた元ギルドの老魔法使い。

アドリン王女 トゥールの王、エクエレミスⅢの第四王女で13才の勝気な"お姫様"。

ヴァリス男爵 オルセナ公の世継ぎで、公領の実質的な統治者。国王の第2王女を妃にむかえている。

ライロック卿 オルセナ公家に仕える家令。今はヴァリス男爵の補佐をしている。

セラス 14才という年齢にもかかわらず、すでに多くの部下をしたがえている女異端審問官。

イェルファン ヴァリス男爵直参の騎士で、オルセナの武術師範。

リセリック イヴェインの貴族階級の出身で、セラスに想いを寄せる17才の神官兵士。

ベレンデス 古参の神官兵士で、リセリックとは同郷でもある。

レイダル伯 レイダル辺境伯領を統治するギナツ家の第9代当主。才覚と自信に裏打ちされた野心家。

アウレリアス 元エルギーザの、トゥール最強の魔道師。レイダル伯の参謀。

大白猿 スウガ山脈からパンタの繁茂する森林にかけて生息する、今は絶滅したとされる半獣人。

クラーケン 地下水脈に巣くう淡水棲の巨大軟体動物。

ドーントレス クウェイでライが手に入れた、2本の尾を持つ愛馬。

沼魔 トゥール特産の半水棲半陸棲の硬骨魚類。狩猟民のトーテムとなっている。

ホーバン 最高位をもつ神殿の大神官で、セラスの養父。

ハヴォル 大神官の一人で、ホーバンの補佐役。

コルビシュ ホーバン直属の異端審問官で、異端学、魔法学の権威。

エイシル コルビシュ異端学研究室付きの助手。

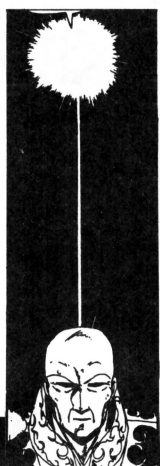
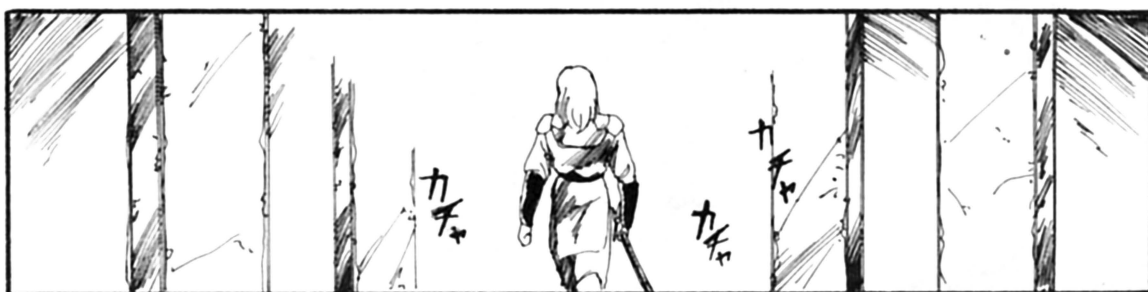
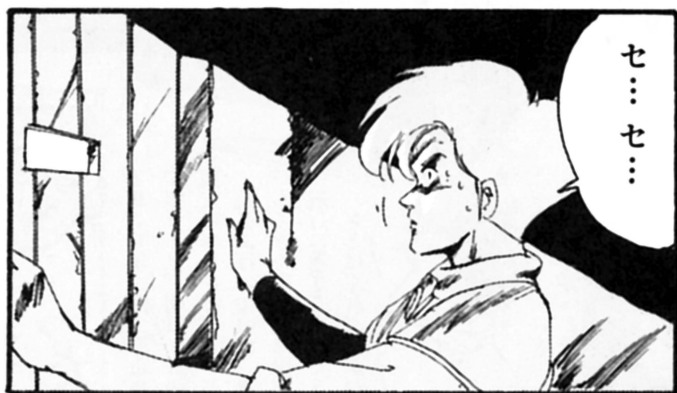
サラー 奉仕で神殿へ行っていた便利屋ギルドの女魔法使い。

神星記ヴァグランツ Vagrants

〈設定〉集 byヴォクソール・プロ

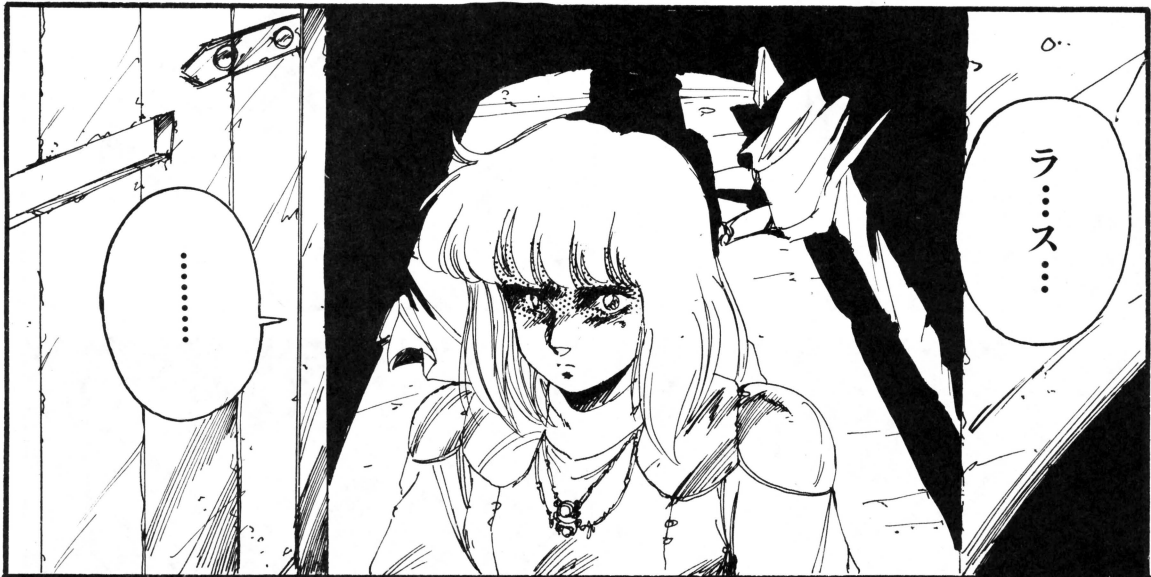
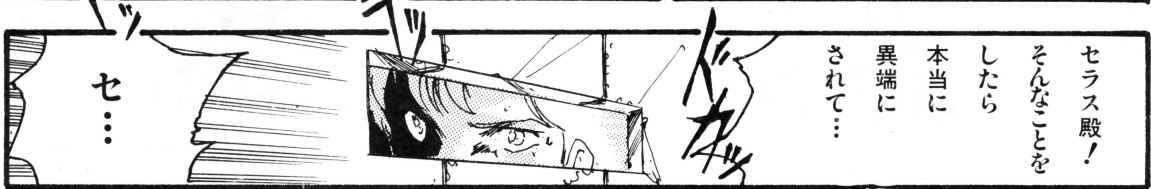
ライは、大神官に剣を振(ふる)った男と呼ばれるだろう・

2075年、海上都市に住む14才の少年ライは、明日からの休暇を前に親友のスタンとグレゴリー宇宙港で遊びふけっていた。そこへ躍びこんできた不思議な少女テレスの逃避行に巻きこまれたライは、スタンとはぐれ、気がつくとそこは異世界の地であった。テレスは、世界から世界へと渡り歩く者ヴァグランツだったのだ。テレスは、自分の旅の目的は〝賢者の道〟を見つけだすことだと明かし、近いうちにかならず、ライを彼の世界に送りとどけようと約束した。それもつかのま、謎のヴァグランツが2人を襲い、ライは、テレスともはぐれ、見知らぬ世界へと躍ばされたのだった。

そこは、異様に巨大な樹木が繁茂し、いまわしい獣の跋扈する魔力に満ちたトウールの地であった。また、剣による統治が行われている世界でもあった。今ここでは、レイダル辺境伯を中心に、戦乱の兆しがあった。彼は、禁じられた異端の魔を用いて、アドリン王女誘拐を企てたが、ちょうどそこに現れたライによって、失敗に終った。レイダルと敵対関係にあるオルセナのヴァリス男爵は、その働きを認め、ライを厚くもてなしたが、いあわせた神殿の異端審問官セラスの誘いで、ライは神殿に移ることにしたのだった。しかし、ライの存在に興味を抱いたレイダル伯は、参謀でもある元エルギーザの魔道士アウレリアスに命じ、神殿へ向かうライたちを襲わせ、虜にしてしまった。ライは、レイダル伯とアウレリアスの冷酷な手口を憎悪したが、大神官ホーバンを暗殺するように催眠術をかけられ、セラスたちとともに、再び

そのつらい気持ち、わかるよ！　どうする、イェルファン⁉

あ…あ
………
セ…セ…
カシャ
カチャ
カチャ
カチャ
………
ちくしょう…！

第1部第7話・完　次号（8月8日発売）につづく‼

ちょっと まずいんじゃ ないのか…？
あ… ああ…
おい どうか したのかっ!?
何でもない おとなしく してろ！
ガチャ
セラス殿！
………
ぐえっ
何をっ!?
セ…ラス？
セラス殿！ そんなことを したら 本当に 異端に されて…
セ…
ラ…ス…
………

なんだとっ!!
ゴンッ
おっと…!
ふははは…
おっかねエ おっかねエ

まあ ゆっくり
食えよ
とっとと
行っちめエ!!
くそったれ!

問題は…
こっちだな
ホーバン様も
このままセラス殿を
許すわけにも
いかんだろうしなあ

セラス殿…
まだ食べて
ないのですか?

セラス殿…
どこか具合
でも…?

神殿
いつまで
入れておくつもりだっ
出せっ!
出せってんだ!!
ドン
ドン
ドン
うるせェな…
カチャ
リセリック…
お前だけだぞ
………
すこしは
しずかにしろ
うるせェッ!!
おめェらなんぞに
用はねぇよ
ふん!
リセリックちゃん
おなかがすいた
からって きげん
悪くならないでね
カチャ

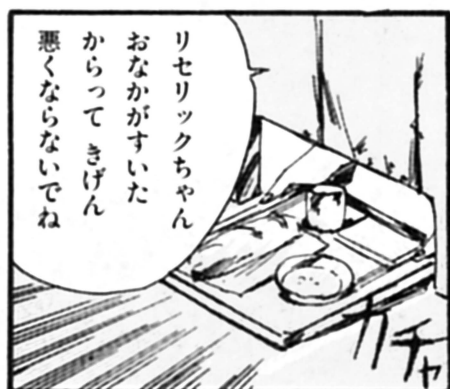
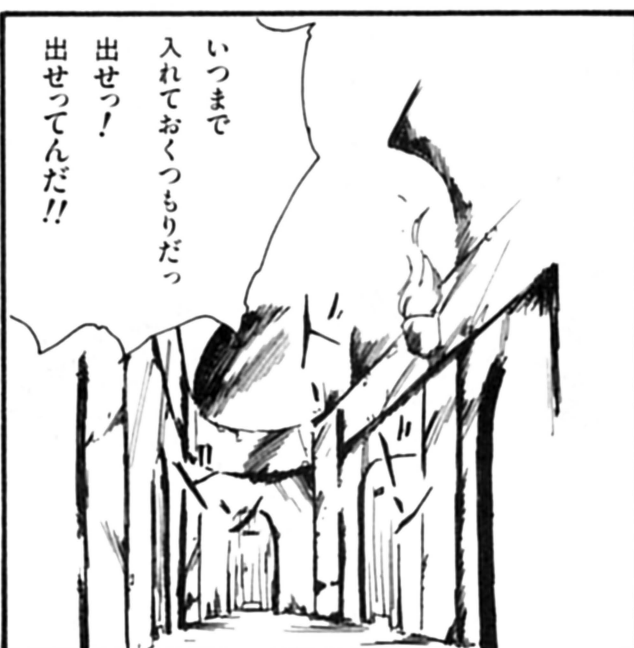
ガクッ

若…

わ…私は…

!!

ラ…ライロック

ライローック!!

父上は死ぬつもりか!?
死なせはせぬ!!

今…若殿が…
うかつにもどられては
………
もともこも…

しかしっ!!
領を離れて
一人安全な
所に
とどまるなど!!

若!!

ビクッ

城は…城は
早晩 おちましょう
………
その時は…
若が…公爵なの…
で…す……

………
………

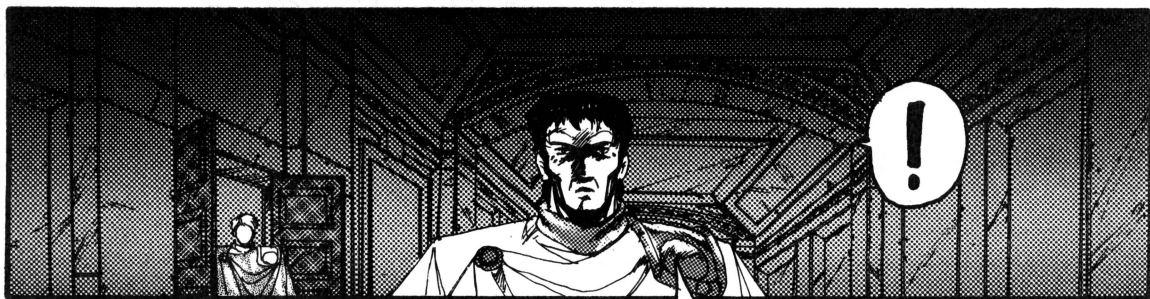
ピクッ ピクッ
異端の魔道士が…
それを…

我らとて…総力を
あ…げて…
迎え撃ち…まし
たが…
今では…城も…
包囲され…
はあ
はあ
はあ

すぐにオルセナに
戻るぞ!!
もはや王に従って
など…
お待ちください!!

公爵が…
お父上様が…
はあ
レイダル伯は
強力な力を…
手に入れて…いる
うかつに…動くな…と
はあ
父上が
なんと…
はあ

手をこまねいて
見ていろというのかっ!!
オルセナには…まだ…
戦力が…のこされて…
います…
公爵は…その力を…
効果的に…つか…えと…

！

ラ…ライロック!!

どうした!!

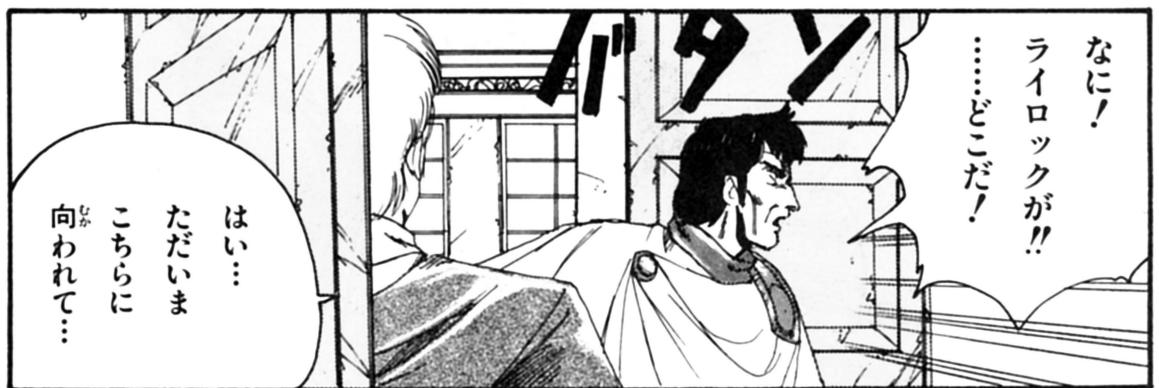
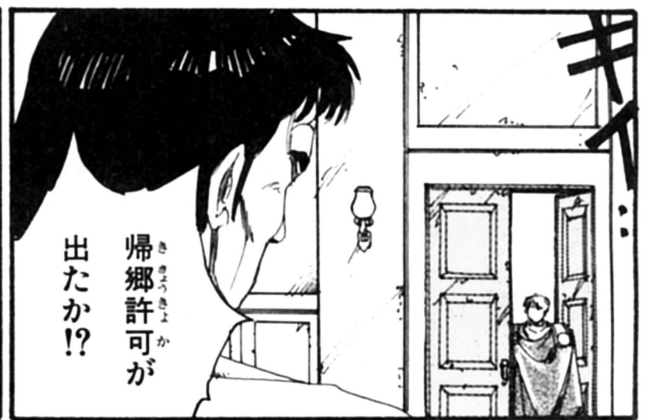
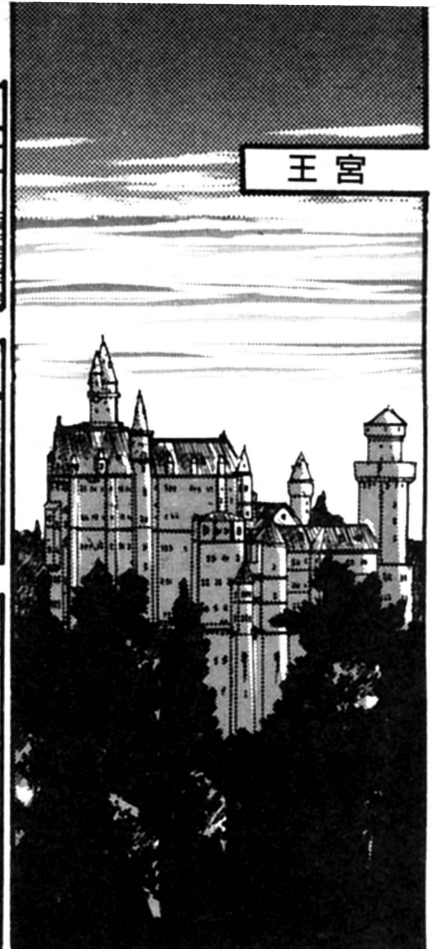
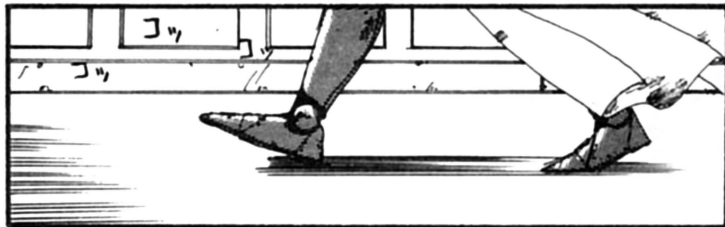
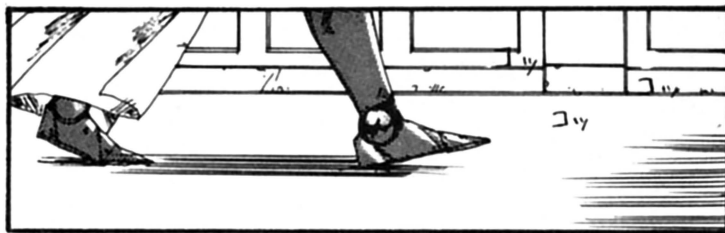
ヴァリス殿…

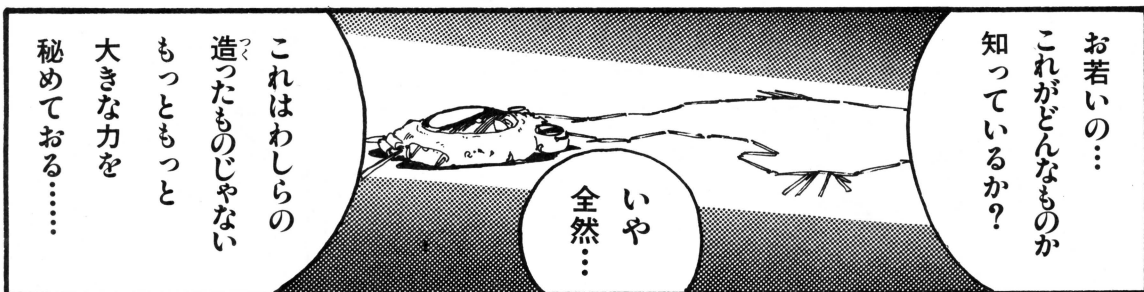
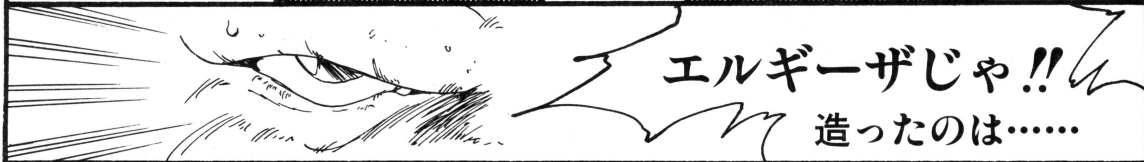
エイヴァンの森を
…越えて…レ……
レイダル軍は…
……わずか…
3日で…砦まで

はあ

はあ

はあ

王宮
コッ
コッ
コッ
コッ
コッ
コッ
コン
コン
ギイ…
帰郷許可が出たか!?
いえ…御領から使いが…
ライロック卿です
なに!ライロックが!!……どこだ!
バタン
はい…ただいまこちらに向われて…

神殿の回し者じゃ
ないよ
あたしが保証する

…………

お若いの…
これがどんなものか
知っているか？
いや
全然…
これはわしらの
造ったものじゃない
もっともっと
大きな力を
秘めておる……
エルギーザじゃ!!
造ったのは……

若いの…
これをわしに
譲らんか？
あげるよ
今じゃないけど
……

今はまだ
それが 必要な
気がするんだ…
そのかわり
おしえてくれ！
エルギーザって
なんなんだ？

ガラッ
ゴオッ
だいぶ変わった物を
買われたようだな
お客人…
百工王!!
それより
見てほしい物が
あるんだ!

ジャラ…

こいつはすごい
シロモノだ
お若いの…
どこで手に
入れた?

——
もらったんだ
ある人から…

ぼうずには
これなんか
どうでェ
!
う――ん…
きくぜエ…
この媚薬は―
よしなよ!
子供相手に
――ったく!!
ズルズルズル
おいでっ!
……
?
う〜〜〜む
………
!!

どわわわっ!!
えんがちょ!

お
おっと!あぶねぇじゃねぇかっ!

そいつァ余興で作ったんだすげェだろ?
シュウウウ
すごいというか…なんというか…

俺たちゃどうせはぐれもんだからな…
人の欲しがる物をつくるってわけよ…
じゃあ僕にも何かつくってよ
言ってみな!どんなんだい

どんな楯もつらぬく魔剣なんてできるかい?
じょっ…じょうだんじゃねエ!

そういった物は御法度にきまってらァ
オレたちかたぎにつくれるもんじゃねエ!
?

ふう
はあ…
………

エイブ
もうかってる？
おっ…
サ…サラじゃ
ねぇか!?
どうしたんだ？
あんた奉仕で
神殿に
行ってたんじゃ…
ふふっ…
逃げて
きちゃった♡
ギィ…
この道は？
近道なんだ
本部に直接
つながっているから
ゴン
てっ!!

はい
ライ！！
……
……
……！
ありがとうっ
はっ
ふう…
はっ

お待たせ！
はっ
ほう…
こちらのほうが
多少りっぱですな

ここよ…

………

ガヤ
ザワ
ガヤ
ザワ
ザワ
安いよ！
安いよ！
ガヤ
たったの10ギナーだ
どうだ？
ザワ
ワイ
キョロ
キョロ
これ以上
まけられないよ
帰んな！
さあ　近くに
寄って見て
ごらん
ザワ
どこに行っても
これ以上の品は
ないよ
2つで
十分ですよ
2つ2つで4つだ
わかって
下さいよ
ザワ
ぼくの
まり!!
パシッ
！

——レイダル伯がオルセナに戦をしかけたらしいんだ……

なんだと！

で　ヴァリス男爵がいないんでオルセナが押されてるってさ
そうだ！ヴァリス殿は今王都にきているはず

なんとしても合流せねば…

でも…どうしてヴァリス卿はもどらないんだ？

おそらくあの王に足どめをくらっているのだ

えっ…？
どうしたんだい
殺気だって…？
お…

お…おまえ…
な…

わしらの立場を
わかっとらんな──!!
ぴく
わかってるさ
どなるなよ　おっさん
ガタガタしてんだろ？

でも大丈夫…
王都は私の
庭みたいなもんだから
それにここは
いろんな連中が
いるから　神殿も
そうやすやすと
好き勝手できないよ

で…サラ…
ギルドと連絡は
ついたの？
ああ　もちろん
それより…
大変なことに
なってるわ…

我々の事が
あの娘たちから
町人の耳に
入らんとも
かぎりませんし…
やはり…
オルセナに
もどったほうが
僕はギルドに
用があるんだ…

あの便利屋の
連中は金で
雇われる者です!
私には信用
できません!
じゃあ……
オルセナに
異端の
疑いを
持ちこめと
いうのかい?
!!

ビクッ
ドキッ

じゃあ
ライに食べくらべて
もらいましょ！
お母さんに
つくってもらうの
なしよ!!
ねえ ライは
いつまで
ここに
いられるの
まだ よく
わからないな…

キーンコーンカーン
あっ
午後の授業に
おくれちゃう!!

ライ！
またあとでね
またね

バタン

はは……
また…ね…
まったく…
所かまわず
わきだしおって
……
デッ
デッ

イエル…
寄宿舎の
屋根裏なんだ
しかたないさ…
しかし…

王都(おうと)に逃(のが)れてきたライとイェルファン。彼らがひそんでいる所は……

バタン
キャハキャハ

ゴホン!
ごちそうさま おいしかったよ
本当!?

じゃあ 夕食も もってきてあげる
ずるい―― 今度は私よ!!

ルー! あんた料理 きらいじゃ なかったのっ!!
学校の成績は ジャネットと 同じだもん!!
う――ん…

story：ヴォクソール・プロ

art：麻宮騎亜

SECT 7：ギルドの魔法

凸版印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌13977—8

月刊
昭和60年11月19日 国鉄首都特別扱承認雑誌 第8666号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03-238-8523(販売部)
発行所 角川書店
定価430円